

Pełna wersja gry CARMAGEDDON

nr indeksu 351555
nr 6/2002 • 14.05.2002

CLICK!

Cena 6.50 zł (zawiera 7% VAT)

Gry • Programy • Internet • Sprzęt • Konsole

DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT

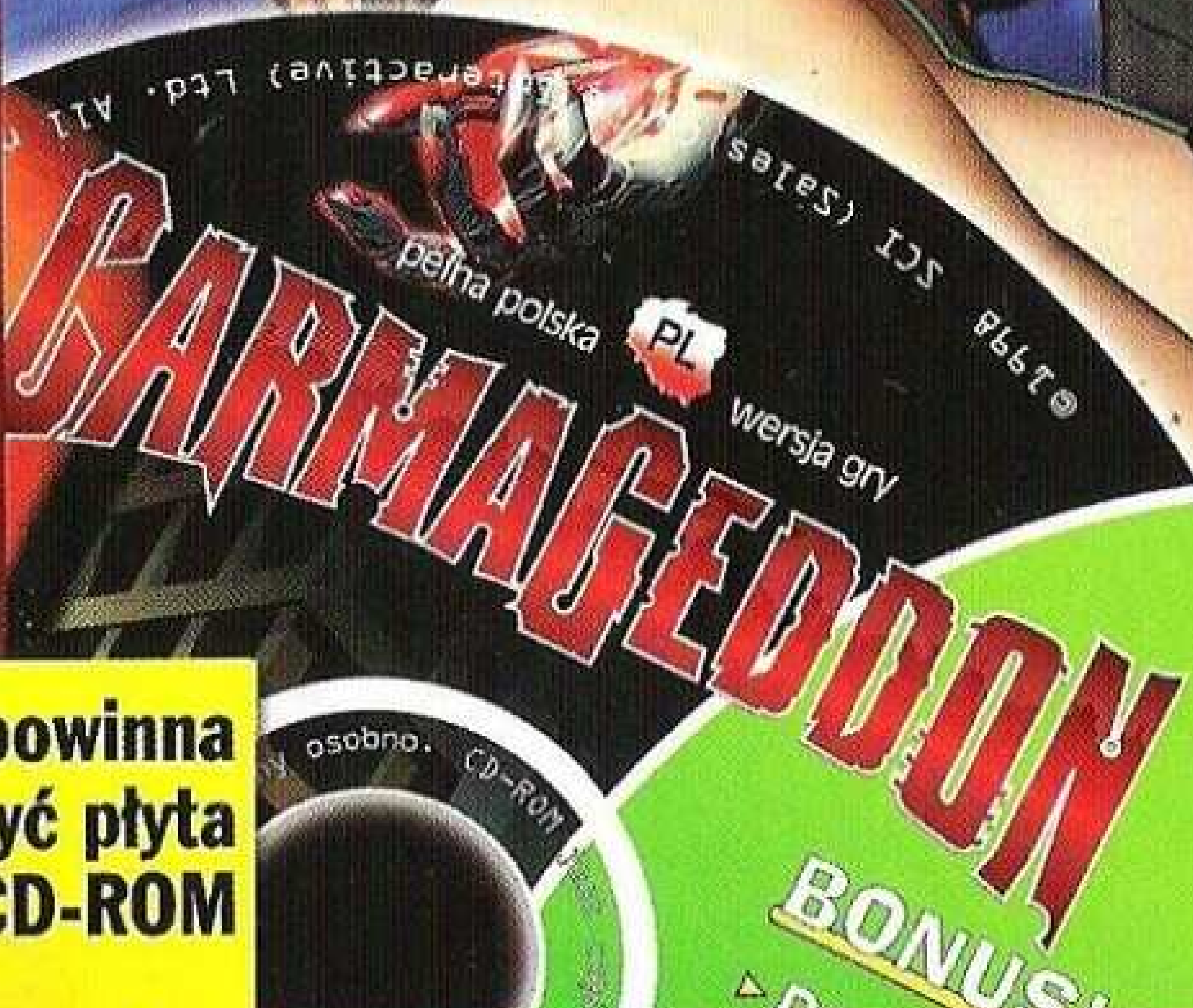
DUNGEON SIEGE











Tu powinna być płyta CD-ROM

Jedi Knight 2

Virtua Fighter 4

Wybieramy kartę graficzną • GameCube bez tajemnic • Sekrety GeForce 4

Grom Hellscream

Ten potężny wódz plemienia Wojennej Pieśni był pierwszym orkiem, który został skażony przez moc demonów. Teraz poszukuje sposobu na zdjęcie klątwy i okupienia swego ludu.

W SPRZEDAŻY OD 5 CZERWCA!

WARLORDS™ BATTLECRY II™

Warlords Battlecry II to doskonałe połączenie gry strategicznej z grą RPG. Rozwiązanie te pozwala stworzyć potężnego herosa, który w miarę upływu gry, będzie zdobywał punkty doświadczenia, uczył się nowych czarów i do końca gry pozostanie wodzem Twojej armii. Warlords Battlecry II oferuje aż 12 różnych ras takich jak Leśne Elfy, Demony, Orki oraz 20 dostępnych klas głównego bohatera takich jak rycerz, zabójca, mag, złodziej, kleryk oraz wiele innych.

Odkryj świat Warlords, zarządzaj potężnym królestwem i prowadź ogromne armie do zwycięstwa. Wyrusz w niezwykłą podróż do mitycznej krainy Etheria, by odkryć nowe, tajemnicze i niezbadane miejsca. Delektuj się znakomitą i szczegółową grafiką oraz wspaniałą *oprawą muzyczną.*

**OBUDŹ W SOBIE DUCHA WALKI.
WIELKA WOJNA W ETHERII NIE MOŻE ODBYWAĆ SIĘ BEZ CIEBIE!**

DOBRA CENA DOBRA CENA DOBRA CENA
69⁹⁰
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Już w kioskach na terenie całego kraju dynamiczna gra sportowa „Piłkarskie Mistrzostwa Świata 2002 Korea/Japonia" w rewelacyjnie niskiej cenie 19,99 zł!







SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PATRONAT INTERNETOWY



SSG

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

SPIS TREŚCI

Tato, a Marcin powiedział...

Jednym z ulubionych zajęć gatunku Homo Sapiens jest plotkowanie, nic więc dziwnego, że to zajęcie nie ominęło branży komputerowej i growej. Ba, niektórzy nawet z tego nieźle żyją – np. redakcje pism komputerowych – no bo na czym, jak nie na rozpowszechnianiu odpowiednio spreparowanych przez twórców gry ploteczek, polega pisanie newsów czy zapowiedzi? Gorzej, gdy wrodzona fantazja autora bierze górę nad zdrowym rozsądkiem i możemy przeczytać o różnych dziwnych rzeczach... Albo – co gorsze – gdy dochodzi do rozpowszechniania wiadomości równie starych, co ruiny rzymskiego koloseum (to ostatnie stosuje na przykład jedna z redakcji przy podawaniu wyników statystycznych dotyczących sprzedaży). Ostatnio też było dane nam dowiedzieć się, że CLICK!, którego robimy i którego znacie jest zupełnie innym pismem, niż CLICK! „dobrze znany" pewnym osobom. Według relacji osobnika „znającego" nasze pismo (opinia wyrażona e-mailem) jesteśmy kiepscy, bo... brakuje nam CD z pełną wersją gry, poradników oraz działu z nowościami. Niestety, nieszczęśnik nie był w stanie odpowiedzieć na pytanie, kiedy ostatnio miał w ręku CLICKA! Cóż, jak widać życie potrafi płatać różne niespodzianki...

Skończmy więc już rozważania o plotkach i przejdźmy do tego, co najważniejsze, czyli zawartości numeru. W tym miesiącu mamy dla was kilka naprawdę niesamowitych tytułów! Pośród nich na szczególną uwagę zasługują JEDI KNIGHT 2, DUNGEON SIEGE oraz DUKE NUKEM PROJECT MANHATTAN. Miłośników PS2 ucieszą zaś recenzje VIRTUA FIGHTER 4 oraz STATE OF EMERGENCY. Nie zapomnieliśmy też o posiadaczach konsolki GBA – mamy dla nich opisy gier TONY HAWK PRO SKATER 3, PITFALL, X-MEN oraz ADVANCE WARS. Oczywiście poza tymi perełkami mamy także recenzje wielu innych dobrych gier. Jak zwykle nie zabrakło także poradników, kodów oraz działu sprzętowego, w którym zajęliśmy się między innymi konsolą GAMECUBE.
Na płycie CD znajdziecie zaś pełną wersję jednej z najbardziej kontrowersyjnych gier w historii – na naszym krążku jest sam... CARMAGEDDON wraz z kilkoma dodatkami ulepszającymi zabawę. Poza tym oczywiście są tu też najnowsze wersje demo gier i tapety dla Windows. A więc – życzymy dobrej lektury i wspaniałej zabawy...

redakcja

Następny numer 11 czerwca

Tak oceniamy

Tytuł, gatunek, producent
Niezbędne informacje dla każdego gracza. Gatunki gier: Strategia, RTS, Sportowa, Symulator, RPG, Arcade, Przygodowa, FPP, TPP.

Cena
Niestety, gry nie są za darmo. Ba, niektóre są nawet bardzo drogie!

Wymagania sprzętowe
W tym miejscu podajemy wymagania sprzętowe zalecane przez producenta.

Oceny Grafiki, Dźwięku, Frajdy
Tego nie trzeba tłumaczyć...

Krótkie podsumowanie
Nawet jeśli nie czytałeś całej recenzji, możesz dowiedzieć się najważniejszego! Przeczytasz też o wadach i zaletach danej gry.

Ocena gry
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów) do... 1! Czasami zamiast oceny znajdziesz tu X, co oznacza, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie ocenilišmy.

Click Raider: Lost Action 6
Arcade / H.Bauer / H.B. Soft
Cena: 10 zł | PC | GBC | GBA
Multi: ✓ | PSX | PS2 | DC
Wymagania sprzętowe: Pentium II 600, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akcelerator 3D, karta dźwiękowa
Grafika 6 Dźwięk 6 Frajda 6
+ Doskonałe zajęcie na każdy nudny dzień, wieczór, popołudnie. Po prostu musisz to mieć
– Tak bardzo wciąga, że nie masz czasu na nic innego! Zarezerwuj sobie dużo czasu!
Prawdziwy hit wszech czasów i do tego stworzony w Polsce, bez pomocy sprytnych Japończyków, Anglików i Amerykanów...

Wersja polska
Wersję polską oznaczamy takim znaczkiem na stronie 

W tym numerze CLICKA!


EXTRA


ZAPOWIEDZI


LISTA PRZEBOJÓW


TESTY


PORADNIKI I KODY


SPRZĘT


INTERNET


PROGRAMY


KINO


NEWSY


KONKURSY, LISTY


DUNGEON SIEGE s. 20


WARCRAFT III s. 18


JEDI KNIGHT 2 s. 24


STATE OF EMERGENCY s. 44


DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT s. 28



Karty graficzne: trudny wybór? s. 63

PL

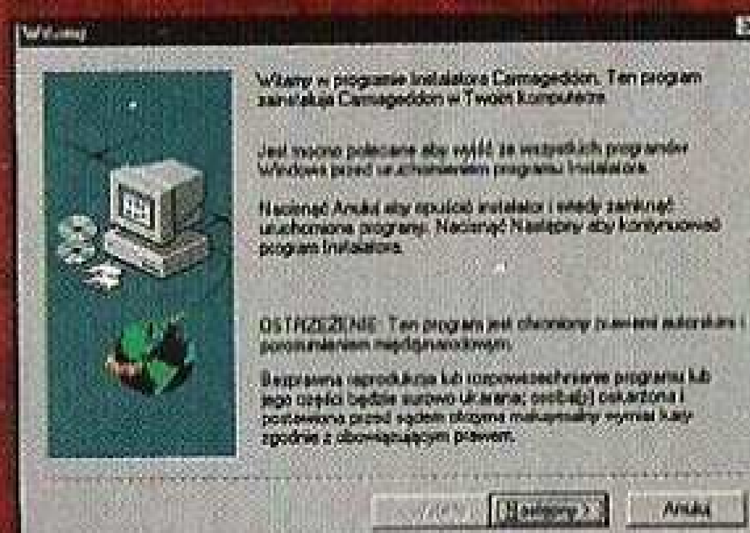
CARMAGEDDON

Tego na pewno się po nas nie spodziewałeś! Mamy dla ciebie jedną z najbrutalniejszych gier w historii! CARMAGEDDON!!!!

Jeśli myślisz, że twórcy gier komputerowych są psychicznie chorzy, odpalając CARMAGEDDON tylko utwierdzisz się w tym przekonaniu! Gra w czasie premiery miała wielkie problemy z ukazaniem się w niektórych krajach europejskich, a wiele edycji zostało bezlitośnie ocenzurowanych. To „coś" doklejone na okładkę bieżącego numeru CLICK!, to wyścigi CARMAGEDDON w najczystszej postaci. Zero cenzury, zero zombiaków, pełno krwi, ostrej rywalizacji i swądu palonej gumy. A wszystko to w profesjonalnej polskiej wersji językowej! Jest jednak jedno „ale". Gra przeznaczona jest dla starszych graczy. Sceny przemocy i wszędobylska krew nie nadają się dla młodszych odbiorców. Jeśli nie chcesz kompletnie ześwirować i trafić do szpitala dla psychicznie chorych, nie uruchamiaj tej gry! Odstaw ją spokojnie na półkę i spróbuj za kilka lat. Nic nie stracisz, a zyskasz zdrowy rozsądek.

INSTALACJA

Pomimo że gra przeznaczona jest dla archaicznego już środowiska MS DOS, mamy tu instalator, dzięki któremu bez problemu uruchomisz CARMAGEDDON na najnowszych okpach Microsoftu. Wejdź do katalogu CARM95 i odpal plik SETUP. EXE. Po chwili powienien uruchomić się program instalacyjny. Wszystko jest po polsku, więc nie będziesz miał większych problemów.



Ekran po odpaleniu pliku setup.exe



Wielkość instalacji i ścieżka dostępu



USZKODZONE PŁYTY?

Nie gwarantujemy prawidłowego działania zamieszczonych na CD programów z każdą konfiguracją sprzętową użytkownika! Płyty bez wad technicznych nie podlegają wymianie! Aby sprawdzić poprawność wykonania płyty, należy skopiować jej zawartość na dysk. Jeśli proces ten przebiegnie bez problemów, znaczy to, że płyta jest dobra, a złe działanie programu (lub jego nie uruchamianie się) wynika z konfiguracji sprzętowej użytkownika. W takiej sytuacji proponujemy zwrócić się o pomoc do producenta lub dystrybutora danego programu.

PORADY

Brutalne wyścigi samochodowe to nie przelewki. Pamiętaj, że dojechanie na metę tutaj nie jest sprawą priorytetową! Najwięcej satysfakcji i pieniędzy otrzymujesz za zdemolowanie pojazdów przeciwnika i przejechanych przypadkowo przechodniów. Również za styl, w jakim to robisz, możesz otrzymać dodatkowe bonusy punktowe. W ten sam sposób uzyskujesz cenny czas, bez którego nie będzie ci dana samowolna jazda po trasie i robienie skutecznej rozróby. Nie zapomnij o tym, że twój samochód też ulega uszkodzeniom i zawsze używaj automatycznej naprawy. O ile tylko masz odpowiedni zapas gotówki!

KODY

Podczas gry, w trakcie jazdy, wpisz następujące ciągi znaków:

bigbottom – pogięta karoseria
superhoops – eksplodujący przechodnie
goggleplex – dodatkowe możliwości pod wodą
spamforrest – natychmiastowy hamulec ręczny
intheloft – narkotyki
buyournextgame – miękkie zawieszenie
chickenfodder – odbijanie od ścian
funnyjam – przechodnie z turbodoładowaniem
islandrules – specjalne efekty przy stłuczkach
smalludders – przechodnie stają się gigantami!

CLICK! Bonus

Myśle, że folder Click! Bonus zdobył już w twoich oczach wystarczające wyrazy uznania. Jak wiadomo CARMAGEDDON ma na karku swoje lata i dorobił się w tym czasie wielu dodatków, nowych samochodów, przeróbek i patchy. Przetrząsnąłem w tym celu czeluście Internetu i nie omieszkałem zamieścić wszystkiego co możliwe w oddzielnych, posegregowanych tematycznie katalogach. Redakcja jednak nie ponosi odpowiedzialności za umieszczone na płycie dodatki i sposób ich działania. Każdy plik ma swój własny opis w języku angielskim i tam powinieneś szukać pomocy. W sekcji demo tym razem mamy dla ciebie świetną podwodną strzelaninę z elementami przygodowymi o obłędnej wręcz grafice – AQUANOX.

Zamieszczamy też sporą dawkę tapet z motywami z najnowszych gier komputerowych, abyś mógł nieco upiększyć Pulpit Windows swojego komputera.

Standardowo też czeka na ciebie polska instrukcja do gry w formacie PDF. Zainstaluj ACROBAT READER, który znajduje się w odpowiednim katalogu. To wszystko!

Przygotowanie płyty i tekst: Michał „Krooger" Cichy; Dziękujemy serwisowi www.gamwallpapers.com za udostępnienie tapet

Aliens vs Predator: Primal Hunt

PC



Sierra Ent. i Fox Interactive zapowiedziały oficjalny dodatek do wydanej niedawno drugiej części sagi ALIENS Vs PREDATOR. Akcja mającego ukazać się w czerwcu PRIMAL HUNT toczyć się będzie 500 lat przed wydarzeniami, których świadkiem byłeś podczas gry w AVP2. Zupełnie nowy scenariusz, nowe rodzaje środków zniszczenia, dodani przeciwnicy, dziewięć nowych misji dla trybu singleplayer, cztery mapy do gry wieloosobowej, nieznane dotąd obszary i nowa rasa PredAlien (skrzyżowanie Obcego z Predatorem), to główne elementy, dzięki którym – jak zapewniają producenci – fani serii uzyskają kilka cennych odpowiedzi na frapujące ich od pierwszej części pytania.

Karma: Immortality

PC

Już od dawna wiadomo, że gry komputerowe nie powstają jedynie za wielką wodą. Dowodem na to jest koreańska firma Dragonfly, która za cel obrała sobie międzynarodowy sukces. Na ukończeniu jest już strzelanina FPP osadzona w czasach II Wojny Światowej, jak i w przyszłości, w klimatach s-f. Gra oferować będzie szereg misji dla pojedynczego gracza oraz masę map do rozgrywek sieciowych. Nowoczesny engine graficzny, który usatysfakcjonuje najwybredniejszych graczy oraz niebanalna fabuła mogą okazać się kluczem do zamierzonego sukcesu. KARMA na razie nie ma oficjalnego wydawcy, ale być może dzięki nadchodzącym targom E3 i zapowiadanej oficjalnej prezentacji gry wszystko będzie jasne.



Final Fantasy XI

PS2



Drogi graczu, oto japońskiej telenoweli ciąg dalszy... Jak ma to miejsce przy okazji całej serii FINAL FANTASY, dziesiąta część nie zagościła jeszcze na dobre na ekranach telewizorów, a już trwają zaawansowane prace nad kolejną, jedenastą (!), odsłoną tego kultowego RPG. Co nowego? Sceptycy twierdzą, że od dawna nie było w tym temacie nic świeżego, ale programiści zapowiadają, iż fani serii nie będą zawiedzeni. Oprócz szeregu nowych gildii, do których będzie można się zapisać, dodana zostanie możliwość podnoszenia statystyk bohaterów dzięki jedzeniu odpowiednich posiłków! Odpowiednie posiłki będą mogły wpłynąć na twój organizm pozytywnie lub też negatywnie! Bohaterowie będą teraz tłumnie poruszać się na chocobosach, czyli na znanych z serii FF nieco przerośniętych kurczakach. Da to dużo większą swobodę poruszania się i nowe możliwości, takie jak np. drążenie w ziemi w poszukiwaniu ukrytych przemiotów! Premiera gry w Japonii już 16 maja tego roku! Nie możemy się doczekać.

F355 Challenge

PS2

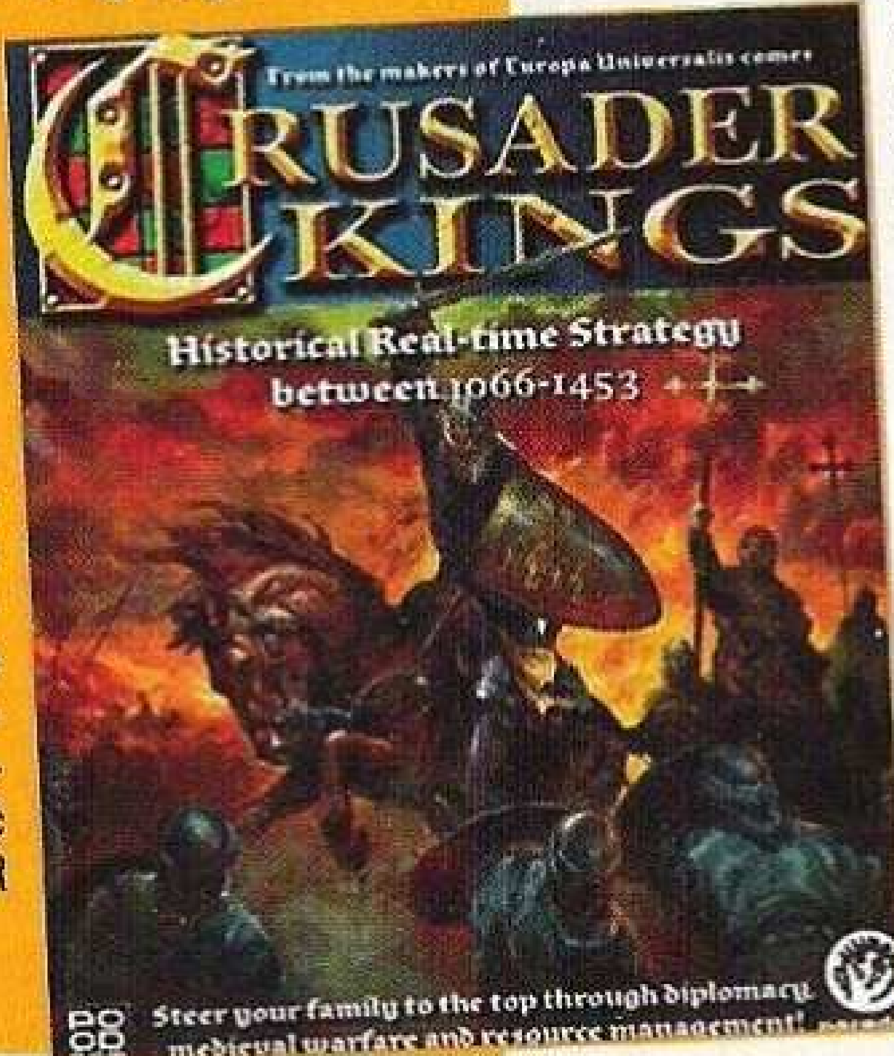
Już niedługo jeden z najlepszych symulatorów samochodowych wprost z konsoli SEGA DREAMCAST zagości w czytnikach posiadaczy konsol PLAYSTATION 2. Grupa developerska AM2 wzięła się właśnie za konwersję F355 CHALLENGE, przeznaczoną specjalnie dla konsoli SONY. Nie będzie to jednak zwykłe przeniesienie tytułu na inną platformę. Programiści zadbają o garść przyjemnych dodatków i grafikę o wyśrubowanych parametrach, zgodną z obecnie przyjętymi standardami. Wyścigi wypucowanych F355 po takich torach jak Monza, Suzuka, Motegi czy też autentycznym torze testowym Ferrari w Fiorano to coś, co powinno zadowolić wszystkich maniaków prędkości! To będzie kolejne Ferrari w moim garażu :)



Crusader Kings

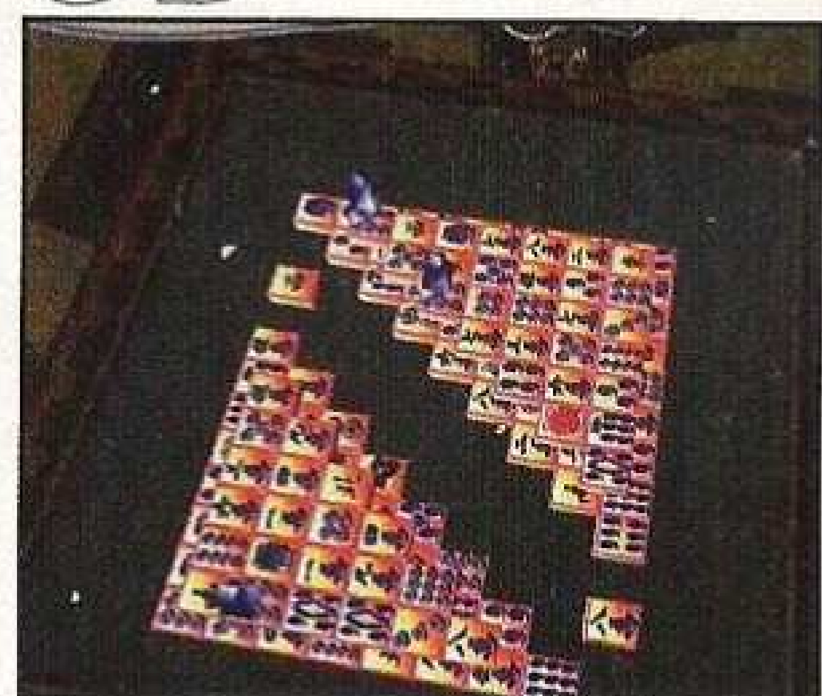
PC

Strategia turowa stworzona na silniku EUROPA UNIVERSALIS, której akcja toczy się w czasach feudalnych królestw Europy lat 1066–1453, to zdecydowanie jeden z bardziej smakowitych kąsków tego miesiąca. W odróżnieniu od EU, gra skupi się bardziej na zdobyciu prestiżu i bogactw niż na budowaniu imperium. Potęga i władza dynastii, którą będziesz reprezentował, to zdecydowanie istotniejsze cele niż ekspansja na sąsiednie obszary. Z ciekawostek trzeba dodać, że zapisany stan gry będzie możliwy do odczytania przez EUROPA UNIVERSALIS 2, a ty będziesz mógł prowadzić swoją dynastię przez kolejne pokolenia! Wspaniały pomysł! Jak dla mnie, to szykuje się ponowne przechodzenie EU2, ale najpierw jednak trzeba będzie skończyć CRUSADER KINGS!



Mahjongg 3D

PC



Któż nie grał w MAHJONGG? Łamigłówka, polegająca na dobieraniu par identycznych klocków z ustawionej na podłożu piramidki, znana jest jeszcze z komputerów klasy AT, a jej korzenie sięgają zamierzchłych czasów Dalekiego Wschodu. W pełni trójwymiarowy MAHJONGG oferował będzie swobodne poruszanie kamerą, ponad 90 kształtów piramidek i wiele rodzajów klocków. Grę dystrybuować w Polsce będzie MANTA MULTIMEDIA, a cena nie przekroczy 40 zł.

SimCity 4 PC

Tak! Czwarta część jednej z najpopularniejszych gier wszech czasów jest już na horyzoncie! Widać, że MAXIS nie jest bynajmniej firmą podupadającą i pod skrzydłami EA radzi sobie wyśmienicie. Czwarte SIMCITY zapowiada się niemal tak rewelacyjnie, jak miało to miejsce w przypadku THE SIMS. Scenariusze obejmować będą przygotowane przez autorów metropolie. Do wybudowania będzie cały szereg nowych budynków, a do opanowania jeszcze więcej sytuacji niż w poprzednich częściach. I nie chodzi tu bynajmniej tylko o katastrofy finansowe. Podciągnięta do dzisiejszych standardów grafika, oprawiona we wspaniałe efekty dźwiękowe, przedstawia czwarte SIM CITY jako wyjątkowo smakowity kąsek dla wszystkich maniaków budowania miasta.



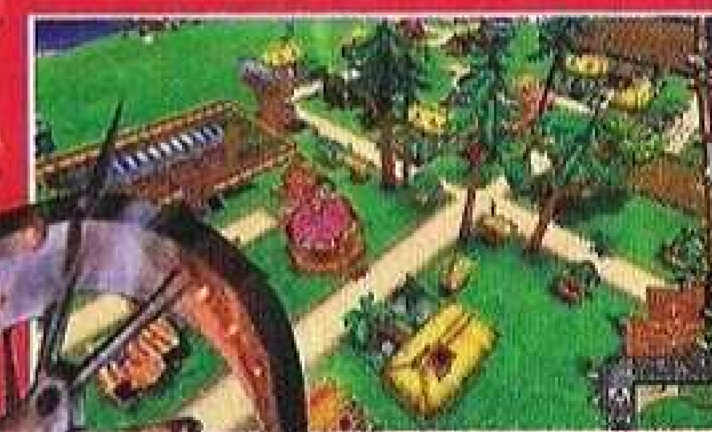
Midtown Madness 3 XBOX



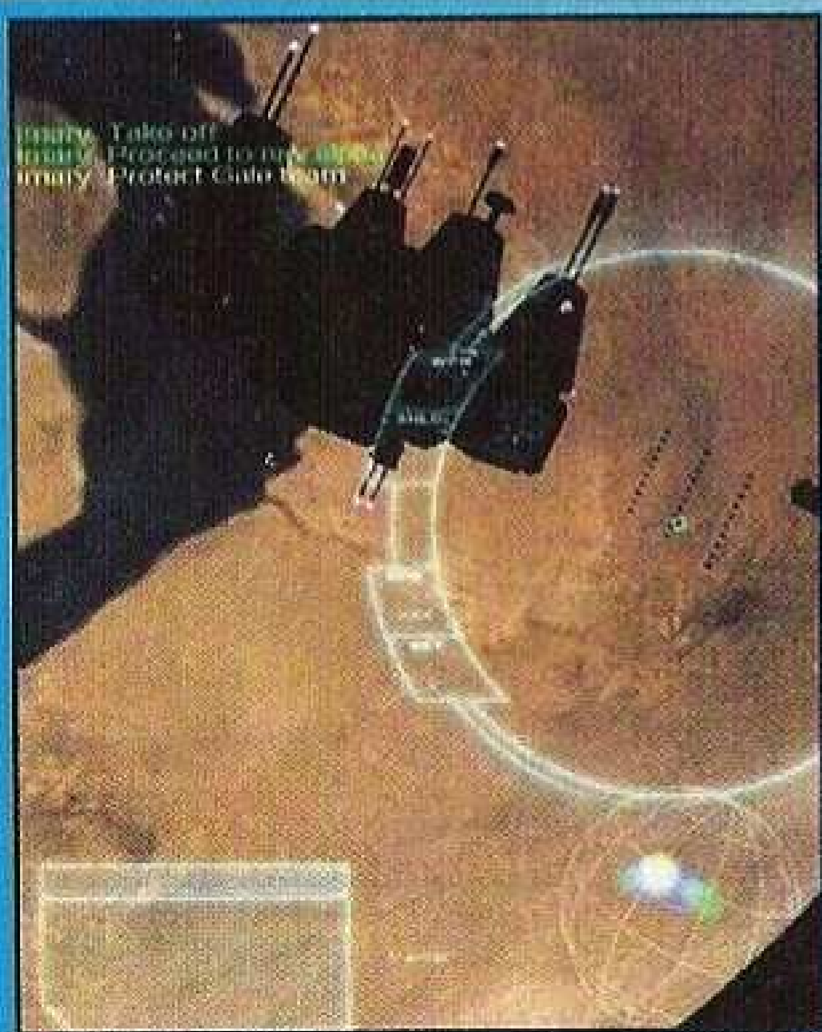
Odwzorowane z zegarmistrzowską precyzją miasta z całego świata i pełna, niczym nie ograniczona swoboda poruszania się po nich samochodem to coś, co już od kilku lat można znaleźć w znakomitej serii MIDTOWN MADNESS. Trzecia część tej gry zapowiadana jest, jak na razie, wyłącznie na konsolę Microsoftu – Xbox, ale nie wykluczone, że posiadacze pecetów również będą mogli wyżyć się do woli, robiąc demolkę na ulicach Londynu czy Los Angeles. Upiększona grafika, poprawiony model jazdy i inteligencja przeciwników powinny sprawić, że wszyscy po raz kolejny z uśmiechem na twarzy zasiądą za kółkiem najbardziej wypasionych wózków z całego świata i oddadzą się bez reszty swoim prymitywnym instynktom!

Dino Island PC

Komu znudziło się nadzorowanie zwykłego ogrodu zoologicznego, już niedługo będzie mógł wcielić się w rolę dyrektora parku dla dinozaurów. DINO ISLAND będzie w pełni trójwymiarową strategią ekonomiczną. Po rozpoczęciu gry zastaniesz pustą wyspę, a twoim zadaniem będzie przekształcenie jej w sprawnie prosperujący ośrodek rozrywkowy. Główną rolę odegra ponad dwadzieścia typów dinozaurów i zróżnicowane atrakcje twojego ogrodu, jak np. walki dinozaurów, wyścigi czy też sporty z udziałem tych prehistorycznych gadów. Dodatkowo liczyć się będą też wszelkie dobra przynoszące czysty zysk – kolejki górskie, restauracje i sklepy z pamiątkami. Dodatkowo będziesz mógł do woli rozmnażać i klonować swoich podopiecznych. Co za brak humanitaryzmu!



Homeplanet PC



Każdy w życiu szuka swego miejsca. Z takiego założenia wyszli producenci gry HOMEPLANET, symulatora kosmicznego, w którym celem jest odnalezienie własnego miejsca we wszechświecie. Wielkie galaktyczne bitwy odbywające się na orbitach wokół planet, dowodzenie całymi flotami statków kosmicznych dzięki prostym i jasnym rozkazom, podobnym do tych znanych z serii MECHWARRIOR, oraz możliwość unowocześniania i rozbudowania swoich statków kosmicznych to cechy, które przyciągną przed monitory wszystkich fanów takich gier jak X-WING, WING COMMANDER czy też FREESPACE. Ponad 20 misji, 60 modeli statków kosmicznych, z czego 6 jest udostępnionych do pilotowania przez gracza, intuicyjne sterowanie, wciągająca fabuła i stosunkowo małe wymagania sprzętowe to elementy, dzięki którym HOMEPLANET ma szansę odnieść spory sukces. Czekamy na konkrety!

Delta Force: Task Force Dagger PC

Scenariusz nowego dodatku do DELTA FORCE oparty będzie na obecnych działaniach wojennych w Afganistanie. Gracz wcieli się w jednego z żołnierzy szeregu Sił Specjalnych i weźmie udział w 25 misjach rozgrywanych na Bliskim Wschodzie, w Kandaharze, Mazar-i-Sharif czy też Tora Bora. Temat na czasie. Najazd na bazę terrorystów, przejmowanie kontroli nad lotniskiem, zasadzki na wraże konwoje broni czy też eliminacja wyrzutni rakiet to kilka z szeregu misji. TASK FORCE DAGGER, oparty na silniku LAND WARRIORA, nie będzie wymagał podstawowej wersji gry. Data premiery przewidziana jest na koniec maja.



Mistmare PC

U schyłku XX wieku, zamiast wszelkich dóbr technologicznych, jakimi są telefony komórkowe, komputery czy też Internet, ludzkość zwróciła się do sił natury, Boga i magii w poszukiwaniu ratunku. Wszystko wygląda zupełnie inaczej niż mógłbyś sobie to wyobrazić. Dlaczego? To sprawka sił ciemności, o których dowiesz się więcej przy okazji ukazania się na rynku MISTMARE. Jest to w pełni trójwymiarowe Action RPG z naciskiem położonym na sferę przygodową, gdzie zobaczyć będzie można realistyczne efekty pogodowe, w tym podział akcji na dzień, noc, poranek, wieczór i odwiedzić słynne metropolie, takie jak Paryż, Londyn, Rzym czy też Kraków! Gra oferować będzie ponad 80 postaci NPC, kilka osób, które z chęcią dołączą do głównego bohatera, całą masę potworów do eksterminacji i zróżnicowane typy broni. Będziesz miał wybór między walką z potworami a ich oswojeniem! Do tego wszystkiego dochodzi szczegółowa grafika i wciągająca fabuła... standardowo :)



Tekst: Michał „Krooger" Cichy

TOP-20
Wasza lista przebojów

Miejsce	Gra	Producent / Dystrybutor – Platforma
1	Max Payne	Remedy Ent. / Play It! – PC
2	Grand Theft Auto 3	Rockstar Games / Play-It! – PS2
3	Medal Of Honor: Allied Assault	Electronic Arts / IM Group – PC
4	Heroes of M&M IV	NWCC / CD Projekt – PC
5	Diablo 2	Blizzard / CD Projekt – PC
6	The Sims	Maxis / IM Group – PC
7	Cywilizacja III	Firaxis Games / CD Projekt – PC
8	Return To Castle Wolfenstein	id Software / LEM – PC
9	Harry Potter i Kamień Filozoficzny	Electronic Arts / IM Group – PC, PSOne, GBA, GBC
10	Tekken Tag Tournament	Namco / SONY – PS2
11	Heli Heroes	Zuxxez / Topware – PC
12	Tony Hawk's Pro Skater 3	NeverSoft / LEM – PS2
13	Wrota Baldura 2	Interplay / CD Projekt – PC
14	Rally Championship Xtreme	Actualize / LEM – PC, PS2
15	Golden Sun	Nintendo / Lukas Toys – GBA
16	Arcanum	Sierra / Play It! – PC
17	Quake 3: Arena	id Software / LEM – PC
18	Metal Gear Solid 2	Konami / Lanser – PS2
19	Pool of Radiance 2	SSI / Play It! – PC
20	Unreal Tournament	Epic / LEM – PC

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

FINAL FANTASY X

To dziesiąta odsłona FINAL FANTASY. Co tym razem dostaną wszyscy fani sagi?

Jak wiadomo, gry o magicznych inicjałach FF powstają niczym grzyby po deszczu. Nie kończą się jeszcze prace nad jedną częścią, a już kolejna odsłona jest w fazie beta testów. Części VII i VIII nie wywarły na mnie żadnego wrażenia. Grafika w grze była poniżej krytyki, a fabuła... cóż, nie samą fabułą gra żyje. **Historia była rzeczywiście bajkowa i potrafiła wciągnąć, ale dwuwymiarowe tło w niskiej rozdzielczości niemal odpychało od monitora!** Teraz FINAL FANTASY wygląda tak jak powinien. Czyżbym dał się w końcu przekonać do tej serii? Pierwszych kilka chwil z dziesiątą odsłoną FF wskazało na to, że chyba jednak tak!

Najwięcej zmian spodziewać się można w zmodernizowanym systemie walki. Jak zapewnia Toshiro Tsuchida, reżyser tych momentów chwały, największe wrażenie zrobią miejsca, w których odbywać się będą batalie. To od nich w dużej mierze zależy klimat i realizm, który gracze tak bardzo kochają. I rzeczywiście, jedna z pierwszych walk odbytych na moście zrobiła na mnie ogromne wrażenie. **Również sam system sterowania postaciami i wydawania rozkazów w trakcie**



FREQUENCY

Gra muzyczna: co za banał. Chwileczkę – odwołuję wszystko...



Jednym z odłamów muzyki elektronicznej jest muzyka klubowa. Właśnie jesteś świadkiem powstania nowego gatunku gier muzycznych – klubowych, zwanych też grami imprezowymi. **Produkcje muzyczne na konsolach to rzadkość, ale po każdej z nich można spodziewać się solidnej dawki dobrej zabawy.** Nie liczyłem jednak na tak wielkiego kopa, jakiego zaserwowała mi beta wersja FREQUENCY!







bijatyki wydaje się bardziej „arcade'owy" i zintegrowany z historią. Przywołane potwory pozostają teraz na polu bitwy i walczą do samego końca, co sprawia, że nie trzeba ich za każdym razem na nowo tworzyć. Dodać trzeba, że teraz liczyć się będzie – oprócz samej siły ataków – zmysł taktyczny. Nie zawsze trzeba pokonać wszystkich przeciwników, aby pomyślnie zakończyć walkę! Zapowiada się wspaniała zabawa i tym razem japońskie RPG może oznaczać coś więcej niż tylko brazylijski serial.

Final Fantasy X

RPG / SquareSoft / Sony

Premiera: wiosna 2002 Multi: 

PC | PS2 | DC | XB

FFX szykuje się na kolejną epicką opowieść, która przyciągnie przed ekrany wszystkich fanów serii. Czekamy już na jedenastą...

Tu nie chodzi już o bezmyślne wybijanie rytmu, lecz o prawdziwy beat! FREQUENCY będzie połączeniem prostego w obsłudze programu do tworzenia muzyki ze zręcznościową grą, polegającą na naciskaniu odpowiednich klawiszy na padzie. To jednak nie jest takie banalne, jak mogłoby się na pierwszy rzut oka wydawać. Światem gry będzie wirtualna rzeczywistość ścieżek dźwiękowych, po których swobodnie się poruszasz, wybijając kolejne linie melodyjne. To nic! **Pad drży w rytmie uderzeń tak, abyś nie musiał tupać nogą.** Znakomicie pomaga też w łapaniu beat'u, imitując subwoofer! Po prawidłowym zaliczeniu jednej linii przechodzisz do kolejnej i na bieżąco budujesz utwór! Niesamowite uczucie!



W grze usłyszysz i zmiksujesz całą masę kawałków, np. guru muzy klubowej RONI SIZE REPRAZENT, ORBITAL czy THE CRYSTAL METHOD. Już po przejrzeniu listy utworów wgniotło mnie w fotel, a moje wytrzeszczone oczy utkwiły w ekranie telewizora. Nie mogłem przestać grać i miksować! Nie obchodziło mnie GAME OVER – ja chciałem jeszcze, jeszcze więcej czadowej muzy!

Frequency

Muzyczna / Harmonix Ltd. / Sony

Premiera: wiosna 2002 Multi: 

PC | PS2 | DC | XB

Niech się schowają wszystkie dotąd wydane gry muzyczne! FREQUENCY wymiata wszystko, co stanie na jej drodze!



LAUNCH TITLES

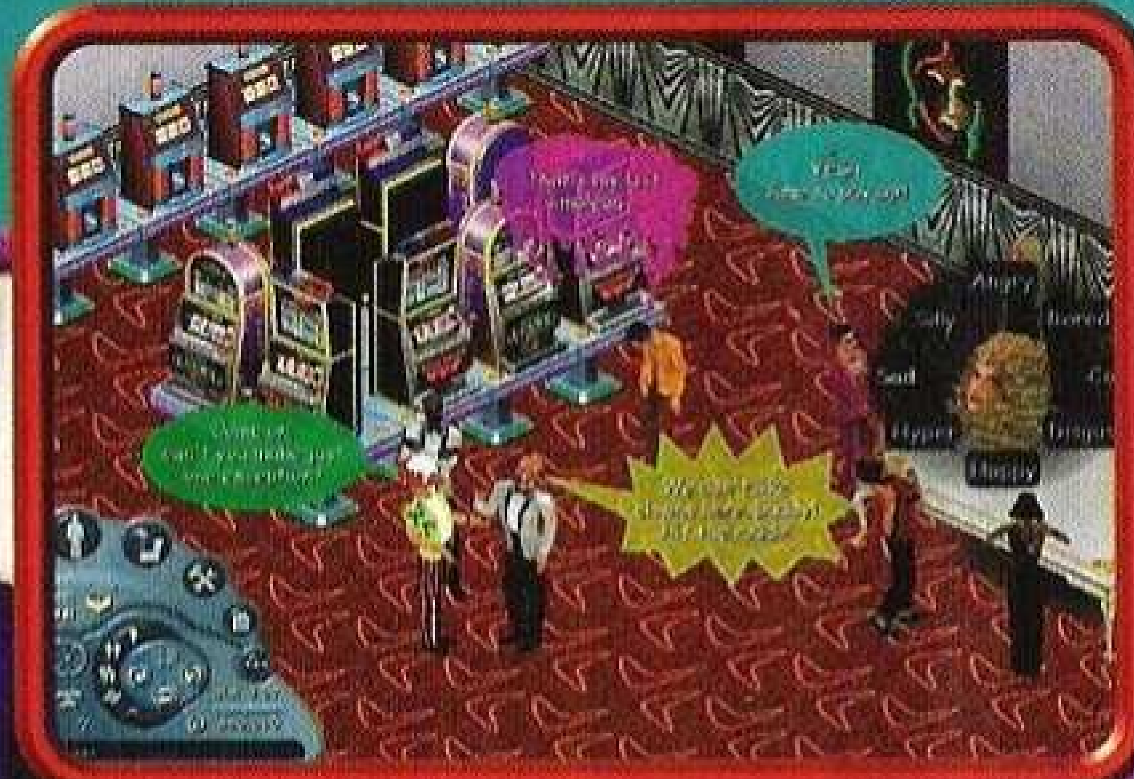
Oto pełna lista gier w wersjach PAL, jakich można spodziewać się w dniu premiery konsoli w Europie, również w Polsce. Jak widać, wśród developerów można wyszczególnić oddziały takich wielkich firm jak SEGA, CRITERION STUDIOS, LUCAS ARTS, EA SPORTS czy też ACTIVISION. NINTENDO nie próżnuje i jest to najdłuższa lista tytułów na starcie konsoli w historii komputerowej rozrywki! Redakcja CLICK! wróży kostce GAMECUBE jak najlepiej, bo maszynka wyjątkowo przypadła nam do gustu. Już niedługo na naszych łamach będziesz mógł przeczytać recenzje i masę zapowiedzi gier, które ukazywać się będą sukcesywnie w Polsce.

Batman
Batman Vengeance
Luigi's Mansion
NHL Hitz
Burnout
Sonic Adventure 2 Battle
Crazy Taxi
Spiderman
Dave Mirra Freestyle BMX
Star Wars Rogue Leader
Donald Duck Quack Attack
Super Monkey Ball
ESPN Winter Sports
Tarzan Untamed
Extreme G: XG3
Tetris World
FIFA 2002 World Cup
Tony Hawk's Pro Skater 3
Gauntlet Dark Legacy
Wave Race: Blue Storm
ISS 2

Tytuły te to oczywiście lista gier dostępnych w Europie. Jak wiadomo, Polska to dziwny kraj, więc w dniu oddania numeru do druku nie było jeszcze wiadomo, które z tych tytułów będą dostępne w naszych sklepach. Bądźmy jednak dobrej myśli.



Nic tak nie podgrzewa zabawy, jak wspólne pichcenie w kuchni


Do kasyna nie wejdziesz, jak widać, w przebraniu clowna. Ale może zaoszczędzisz

The Sims Online

Zanosi się na to, że żywotność Simów będzie nieskończona!

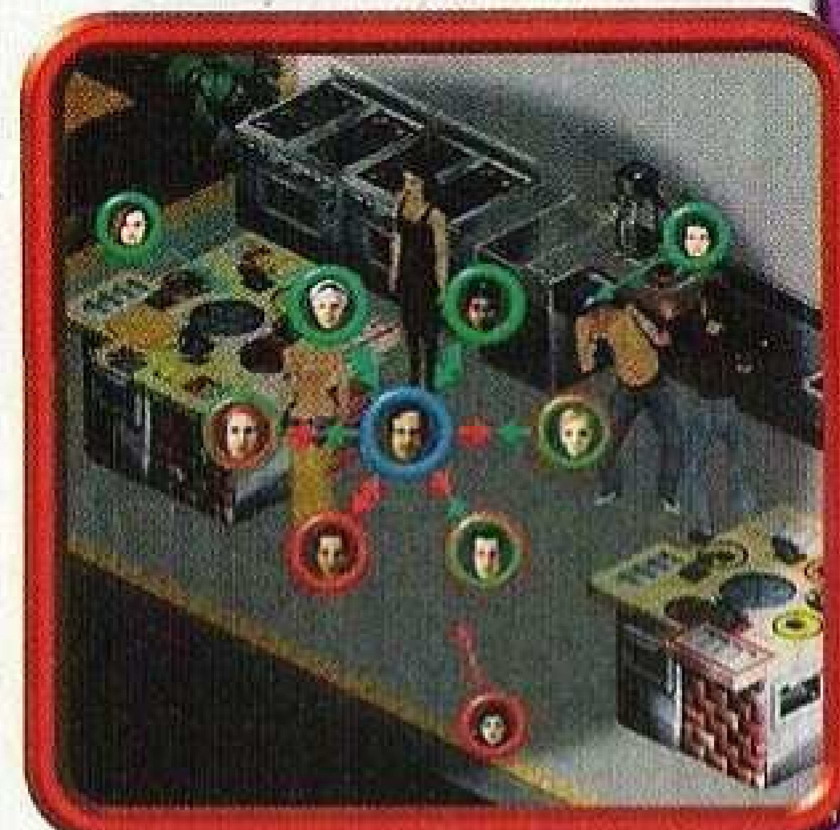
Ciekawe, czy panowie z Maxis spodziewali się tak wielkiego sukcesu gry THE SIMS? Tytuł ten nie jest obcy żadnemu graczowi i chociaż ma tylu zwolenników co przeciwników, z całą pewnością można przyznać mu odznakę bestsellera. Widząc wyniki sprzedaży, autorzy szybko zabrali się za przygotowywanie dodatków wzbogacających grę o niedostępne wcześniej funkcje. Tym właśnie sposobem powstał THE SIMS – WAKACJE, czwarty z kolei bonus, którego tytuł mówi wszystko.

Warto skupić się na osobnej produkcji serii – THE SIMS ONLINE. Będzie to nic innego, jak przeniesienie świata gry do sieci globalnej, gdzie nikt nie będzie mógł narzekać na zbyt niski poziom komputerowych graczy. A dlaczego? Bo ich nie będzie! I chociaż nie będzie to pozycja dla sieciowych fanatyków RPG, to z pewnością przypadnie do gustu miłośnikom ludzików. Autorzy twierdzą, iż ich najmłodsze dziecko nie będzie zaliczać się do tytułów wymagających spędzenia 20 godzin w tygodniu przy opiece nad wirtualną rodziną (chociaż pewnie i tacy się znajdą). Oprócz wyboru charakterystyki postaci, którą będziesz grać, na samym początku musisz także zdecydować się na miejsce zamieszkania. Do wyboru otrzymasz około 20 różnorodnych miast, przy czym sprawa domu nie jest już taka oczywista. Zasobność portfela nie będzie taka jak w oryginale i kupno własnego domu raczej odpada. Ale zamiast być bezdomnym, można... zamieszkać z kimś innym. Wobec tego nasuwa się pytanie: czy każdy będzie mógł wejść do naszego domu bez twojej wiedzy? Otóż nie, bo przed intruzami będziesz zakładać blokady na drzwi. Ale i w tej kwestii należy uważać, bo samotny Sim nie jest w stanie zarobić pieniędzy, a te zdobyć można poprzez... wzajemne odwiedzanie się lub zatrudnienie u innego gracza.

Poznawanie przyjaciół to jedna z najciekawszych rozrywek w grze. Bo któż nie chciałby zaprzyjaźnić się np. z milionerem? A poza tym, im więcej masz znajomych, tym mniej czasu na nudę. Prowadzone będą profile określające zainteresowania danej postaci, gdzie się aktualnie znajduje i gdzie jest jej dom. Prócz rozmowy bezpośredniej, można także wysłać komuś wiadomość. Jeśli ktoś ci się naprzykrza, możesz go po prostu wyłączyć ze swojego środowiska. Tym samym zabraknie złodziei, chuliganów czy bandytów. Brak przemocy z pewnością wyjdzie grze na dobre, bo przecież ma to być zabawa, a nie dziennik telewizyjny.

Jeśli chodzi o oprawę graficzną THE SIMS ONLINE, to nie możesz się spodziewać zbyt wielkich zmian. Dostępnych będzie ponad 300 nowych obiektów plus wszystkie znane z dodatków i oryginału. Będzie też można wgrać na serwer własne skóry czy przedmioty. Do ciekawostek warto zaliczyć system wymiany przedmiotów. Gracze będą uczestniczyć we wspólnych zabawach. Może partyjka szachów albo gra w piłkę?

Obecnie nie wiadomo, ile wynosić będą opłaty za zabawę w Sieci. Wiadomo że tego typu opłaty często są za wysokie dla graczy w naszym kraju, gdzie sam Internet nie należy do najtańszych. Ale bądźmy dobrej myśli. THE SIMS ONLINE może stać się jedną z najpopularniejszych gier sieciowych i, co tu dużo mówić, nie trzeba dużego wysiłku, aby sukces ten osiągnąć. Zanim zostanie wydana, producent chce ustrzec się wszelkich niedociągnięć; toteż pierwszy test programu odbędzie się już tego lata. Szkoda jedynie, że data premiery nie została jeszcze określona. Wiadomo, że będzie to druga połowa tego roku, a dokładnie „wtedy, kiedy gra będzie gotowa". Trzeba uzbroić się w cierpliwość.


Czyżby zupa była za słona? W każdym razie impreza nie wypaliła

http://www.thesimsonline.com



Znajdziesz tu informacje, bogatą galerię zdjęć czy linki. Posiadacze modemów mogą zamówić newsy na skrzynkę pocztową


Hej, gdzie jest ta impreza? Miało być disco, a tu jakieś grzeczne kawałki i kilku smutnych gości...


Gra po Sieci może dać ci wiele satysfakcji. A do tego Simsy staną się na zawsze nieśmiertelne!

The Sims Online
Strategia / Maxis / Im Group
Premiera: połowa 2002 Multi: ✓
PC | PS2 | DC | XB

Świetna zabawa na kilkanaście długich miesięcy? Niestety, tylko w sieciowym wydaniu THE SIMS!

Tekst: Maciej „Valpurgius" Hajnrich

COMMAND & CONQUER GENERALS

Myślisz, że seria C&C zakończyła swój żywot? Jesteś w błędzie...

http://westwood.ea.com



Na stronie znajdziesz sporo informacji o serii COMMAND & CONQUER. Sam GENERALS nie doczekał się oficjalnego portalu



Akcja gry rozwija się w szybkim tempie, jednostki atakują i panuje ogólny chaos. Czyli jest tak, jak lubimy ;)



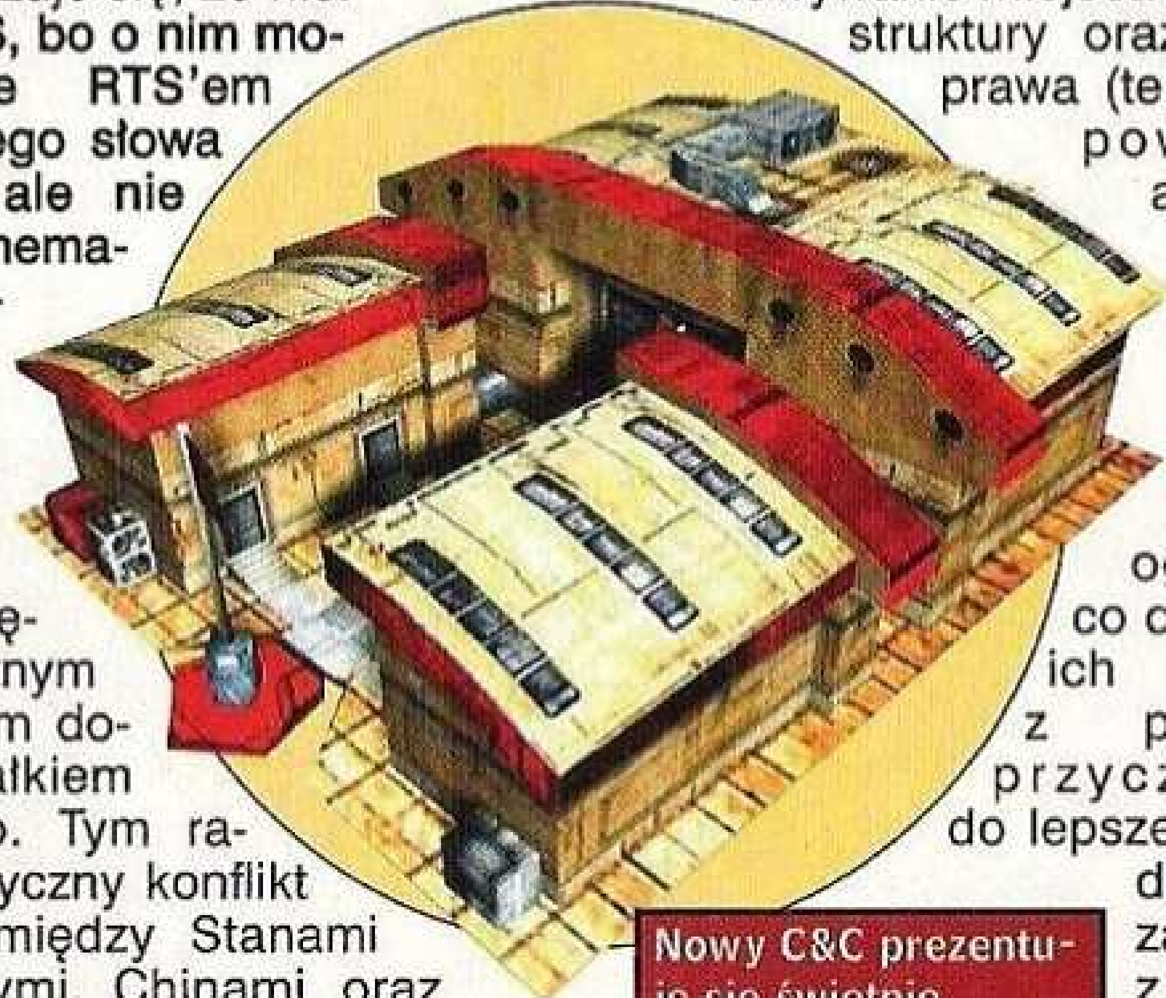
W tej odsłonie gry twoje jednostki będą miały możliwość wykonywać bardziej skomplikowane zadania



Dynamiczne oświetlenie, efekty specjalne, tryb dnia i nocy, realistyczna grafika to nowinki C&C GENERALS

Wszystkie informacje na temat tytułów spod znaku COMMAND & CONQUER wzbudzały moje duże zainteresowanie. Tym bardziej ciekaw byłem, jak wypadnie RENEGADE, który przecież jest strzelanką, a nie strategią rozgrywaną w czasie rzeczywistym. Okazało się, że uniwersum C&C jest na tyle niesamowite, że można je poszerzać, tworząc gry nawet innego gatunku. Ale w takim razie co jest pierwowzorem? Czy kolejne pozycje będą hybrydami nawiązującymi jedynie do oryginału? Otóż okazuje się, że nie. **GENERALS, bo o nim mowa, będzie RTS'em w pełnym tego słowa znaczeniu, ale nie będzie to schematyczna kontynuacja RED ALERT czy TIBERIAN SUN.** Pod względem fabularnym i technicznym dostaniesz całkiem nowe dzieło. Tym razem futurystyczny konflikt rozgorzeje między Stanami Zjednoczonymi, Chinami oraz wciąż rozrastającą się organizacją terrorystyczną Global Liberation Army. Nowy rząd Chin zmienia status państwa na niezależne zarówno politycznie, jak i ekonomicznie. Jednak korzenie GLA sięgają bardzo głęboko, co rychło dociera do wszystkich mieszkańców tego kraju. USA także ma kłopoty. Niestety, obrona przed pociskiem zawierającym toksyczne substancje zakończyła się niepowodzeniem...

GENERALS zawierać będzie kilka innowacji w stosunku do serii, np. jednostki będą wykonywać więcej zadań. Zmianie ulegnie sposób stawiania budowli. Od początku rozgrywki dostępny będzie buldożer (jako część Command Center), którego zadaniem będzie przygotowywanie miejsca pod nowe struktury oraz ich naprawa (te nie będą powstawać ani naprawiać się samoczynnie). Brak ograniczeń co do miejsca ich stawiania z pewnością przyczyni się do lepszego zarządzania bazą, a także zwiększy jej funkcjonalność. Zabraknie także tiberium czy rudy – surowce niezbędne do budowy pobierane będą z kilku magazynów zaopatrzeniowych.



Nowy C&C prezentuje się świetnie od strony graficznej

Całkowicie trójwymiarowa grafika, (z wyjątkiem interfejsu:), to kolejna nowość w serii. Na potrzeby gry stworzono silnik Sage oparty na technologii W3D z RENEGADE. Pozwoli to nam rozkoszować się niecodziennymi efektami specjalnymi, dynamicznym oświetleniem, realistycznymi cieniami, trybem dnia i nocy, a także imponującymi odbiciami na większości obiektów. No i usprawni zarządzanie jednostkami. A skoro już wspomniałem o interfejsie: zapewne zaskoczy cię wiadomość, iż zrezygnowano z jego pionowej formy obecnej od czasów DIUNY 2. Poziome menu (jak np. w STARCRAFCIE) daje więcej możliwości i zarządzanie z jego poziomu jest z pewnością łatwiejsze.

Mający ukazać się w tym roku produkt finalny zawierać będzie po 10 misji dla każdej ze stron plus rozbudowany tryb multiplayer. Producent twierdzi, iż w GENERALS będziemy mieli do czynienia z ponad 80 nowymi jednostkami, budynkami oraz ich ulepszeniami, natomiast rozgrywka nabierze rozmachu, bowiem walka toczyć się będzie także w powietrzu.

Akcja będzie się toczyć w naprawdę interesujących budynkach

Z całą pewnością można powiedzieć, iż GENERALS jest pretendentem do tronu dla najlepszej gry RTS w tym roku. Wszystkie opublikowane informacje brzmią bardzo interesująco i raczej nie są to „bańki mydlane". Zresztą wystarczy przyjrzeć się screenom. W pierwszej chwili można pomyśleć, iż przedstawiają przerywniki filmowe. Na szczęście tak nie jest. Wyjątkowo dopracowana grafika, idąca w parze ze świetnym silnikiem, to w świecie C&C recepta na sukces.

C&C Generals

RTS / EA / IM Group

Premiera: jesień 2002 | Multi: ✓

PC | PSX | DC | PS2

GENERALS zapowiada się wyśmienicie. Nowinki w stosunku do serii są duże i zapewne trafione, natomiast grafika... powalająca!

Tekst: Maciej „Valpurgius" Hajnrich

colin mcrae rally 3

Pierwsza część podbiła serca graczy, druga zrobiła zawrotną karierę... Trzecia ma zmieść wszystko z powierzchni ziemi!

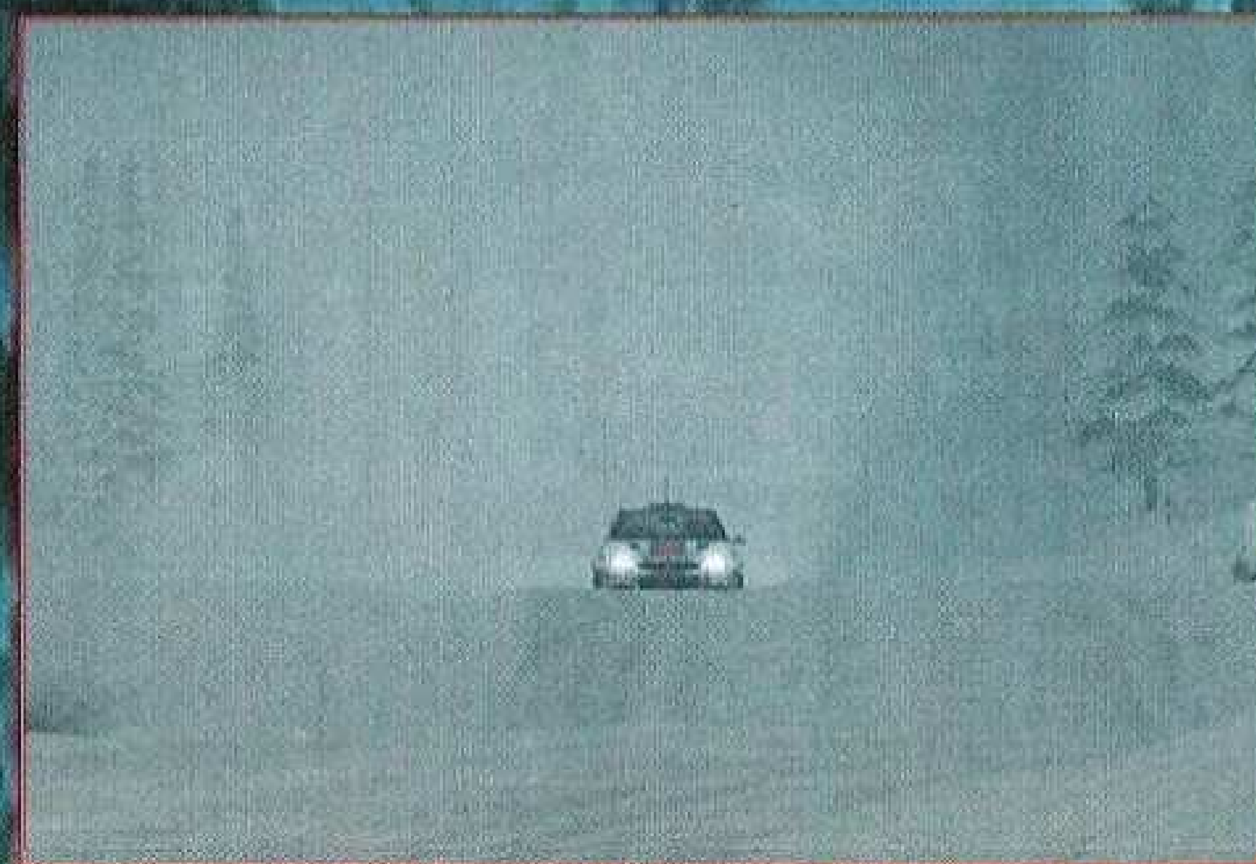
Tak twórcy trzeciej części COLIN MCRAE przedstawiają swój najnowszy produkt. **Tym razem, podpisując trzyletni kontrakt z Fordem, wcielisz się w tytułowego kierowcę!** Właśnie dla tego teamu będziesz odnosił wszystkie zwycięstwa. Swoją drogą ciekawe, czy po upływie tego czasu będzie możliwość kontynuowania kariery. Obok ciebie zasiądzie Nicky Grist, kierowca, z którym będziesz musiał nauczyć się współpracować.

Jednym z celów, jaki postawili sobie twórcy gry, jest stworzenie jak największego realizmu jazdy. Najpierw jednak o wypadkach.

Nie będzie już rozbijania się o drzewka i bezkarnego wpadania do rowów. Każda stłuczka (oczywiście mocniejsza) oznaczać będzie trwałe uszkodzenia, które będą miały duży wpływ na komfort jazdy. Oczywiście już w momencie pierwszego, naprawdę porządnego zderzenia, nie będzie mowy o kontynuowaniu jazdy. Uszkodzenia mają więc być bardzo wiernie symulowane. Dodatkowo podczas wypadku zarówno kierowca, jak i pilot, będą wykonywali naturalne ruchy, a nie siedzieli, tępo patrząc przed siebie. Aby zapewnić najwyższej jakości realizm jazdy, twórcy nawiązali współpracę z Fordem. Umożliwi im to dokładne poznanie informacji na temat najnowszych samochodów rajdowych. Oczywiście chodzi o te, które spełniają wymagania WRC. Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, to COLIN posiadać będzie wiernie odtworzone właściwości trakcyjne, osiągi oraz możliwości maszyn. W tym miejscu dodawanie, że w takim razie samochody będą niezwykle wiernie odtwarzały jakość jazdy i sposób prowadzenia, jest chyba zbędne.



Współpraca z Fordem ma wpłynąć na wzrost realizmu jazdy. Teraz nie będziesz mógł bezkarnie rozbijać się po bezdrożach



Poprawione zostaną trasy i ich szczegółowość. Grafika będzie wprawiać w osłupienie prawie przy każdej okazji

Wszystkie wyścigi rozgrywać się będą w ośmiu krajach. Będziesz miał okazję pościgać się na kilku rodzajach nawierzchni. Niestety, odcinki najprawdopodobniej nie będą autentyczne.

Jeśli chodzi o zmienne warunki pogodowe, to zapowiada się prawdziwa rewelacja! Często będziesz zaskakiwany takimi sytuacjami: trasa, którą jechałeś jakiś czas temu, była ośnieżona, a teraz jest jak najbardziej sucha! Będzie to wymagało od ciebie większego zaangażowania w ustawienia samochodu przed wyścigiem, a także sporą umiejętność przystosowania się do zmiany warunków na drodze.

To, co widać na screenach, zapewne wiernie nie oddaje tego, co zobaczysz na ekranie. Autorzy zapowiadają prawdziwą ucztę dla oczu. **Grafika ma być do 16 razy bardziej szczegółowa niż w częściach poprzednich!** Nie ma co się dziwić, przecież technika idzie wciąż naprzód. Wygląd tras i ich szczegółowość będą wprawiać gracza w osłupienie. Będzie widać, jak kierowca zmienia biegi, przebiera nogami po pedałach itd. Oczywiście sam pilot także będzie zachowywał się bardzo naturalnie i podczas szybkiej jazdy będzie spoglądał w zeszyt z naszkicowanym odcinkiem. Swoją drogą, zastanawiam się, czy potrzebne są takie fajerwerki. W końcu, czy będzie czas na ich podziwianie?

Nad grą pracuje zespół składający się z około 40 osób. COLIN MCRAE RALLY 3 ukaże się na PC, Playstation 2 oraz Xboxa. Jak zwykle zdaniem twórców wszystko będzie hiper, bajer i w ogóle zmiażdży konkurencję. A jak będzie naprawdę, okaże się dopiero w trzecim kwartale tego roku.



Gaz do dechy i sprawny zakręcik na ręcznym. Teraz trzeba być naprawdę uważnym i dokładnym, by nie wypaść z trasy



http://www.codemasters.com/colinmcrae3

colin mcrae rally 3™
coming autumn 2002







Dość ubogie miejsce w Sieci. Poza forum, kilkoma zdjęciami i informacjami o grze nic tutaj nie ma. Szkoda

Colin McRae Rally 3

Wyścigi / Codemaster / CD Projekt

Premiera: trzeci kwartał 2002 Multi: ✓

PC | PS2 | DC | XB

Ta gra nie potrzebuje reklamy! Każdy fanatyk rajdów powinien sięgnąć po ten produkt z zamkniętymi oczami

Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

ICEWIND DALE II



Przepraszam, gdzie tu się wyłącza ogrzewanie? Od tego gorąca aż mi się tenisówki roztopiły

Powstawaniu dalszych części znanych przebojów zawsze towarzyszy trochę niepewności...



Malowniczość lokacji ma wprowadzić cię w odpowiedni klimat

Często gracze zadają sobie pytanie, jakie innowacje wprowadzi producent i jak bardzo wpłyną one na samą rozgrywkę. Z tymi nowościami jest dość ciekawa sprawa; za każdym razem gracze chcą być zaskakiwani jakimiś udoskonaleniami. Często jednak towarzyszy temu odrobina strachu, czy przypadkiem producent nie przesadzi ze zmianami. Nieraz wystarczy wprowadzić niewielkie korekty, które w opinii fanów zmieniają cały produkt i nagle okazuje się, że to nie jest już ten ulubiony klimat...

Co zmienić, a czego nie – taki dylemat miała także firma Black Isle Studios, pracująca nad drugą częścią ICEWIND DALE. Ten dział słynnej firmy Interplay, odpowiedzialny za popularne RPG (role-playing game) ma na swoim koncie kilka słynnych produkcji. Oprócz obsypanej nagrodami pierwszej części ICEWIND DALE, dodatku ICEWIND DALE: SERCE ZIMY, wydała takie hity jak BALDUR'S GATE, FALLOUT 2 czy PLANSCAPE TORMENT. Tych kilka tytułów pokazuje, na co stać chłopaków z Czarnej Wyspy.

W drugiej części ICEWIND DALE producenci postawili nie na rewolucję, lecz ewolucję. Akcja gry toczy się trzydzieści lat po tym, jak Yxunomei i Belhifet zagrozili rejonowi Kuldahar i Easthaven. Nikt się nie spodziewał, że Gobliny oraz Ogry połączą swe siły i zagrożą Dziesięciu Miastom. Oczywiście ktoś musi im w tym przeszkodzić. Rola największego i najodważniejszego wojownika w całej okolicy jest zarezerwowana dla ciebie. Rozpoczynasz przygodę w dokach Targos, jednego z zagrożonych miast. Okazuje się jednak, że pospiesznie wezwana na pomoc gromadka bohaterów znajduje się w innym mieście. Na domiar złego szlaki są kontrolowane przez wroga. Życie prawdziwego bohatera nie jest łatwe. W grze odnajdziesz kilka elementów znanych z pierwszej części, np. bohaterów (Oswald Fiddlebender i Nym) czy znane lokacje. Jednak zostaną one nadgryzione zębem czasu.

Graczy powinno ucieszyć pojawienie się wielu zmian, które mają zdecydowanie podnieść komfort rozgrywki. Wprowadzono ulepszony silnik Infinity, który bardzo dobrze sprawdził się w BALDUR'S GATE II. Warto wspomnieć, że maksymalna rozdzielczość starego engine'u, 640x480, stanie się teraz wartością minimalną. Posiadacze szybkich komputerów będą mogli cieszyć się grafiką 2048x1536! Także podczas samej gry zmiany są widoczne. Na początku rzuca się w oczy ilość nowych elementów. Wszystkiego jest więcej. Znajdziesz tu 50 dodatkowych zaklęć, 100 nowych przedmiotów, nowe umiejętności, klasy bohaterów, rasy... Mam nadzieje, że nowej ilości będzie towarzyszyła wysoka jakość.

Szykuje się więc wielki przebój! ICEWIND DALE II ma zachować swój niepowtarzalny klimat, a jednocześnie zostanie wzbogacony o wiele nowości. W Stanach zapowiedziano premierę tytułu na 28 maja, jednak z nieoficjalnych informacji wiemy, że termin podobno nie zostanie dotrzymany. Ustalenie premiery polskiego wydania przypomina zatem wróżenie z fusów. Szkoda, bo wakacje to dobry czas na pożeracze czasu, czyli RPG.

http://icewind2.blackisle.com



Bardzo dobra i ładna stronka. Zawiera naprawdę dużo przydatnych informacji, wybór screenów, artów i ślicznych tapet



Potwór na platformie nie ma zamiaru poddać się bez walki. Pomóż mu „ręcznie" zmienić zdanie

Icewind Dale II

RPG / Black Isle / CD Projekt

Premiera: jesień 2002 — Multi: ✓

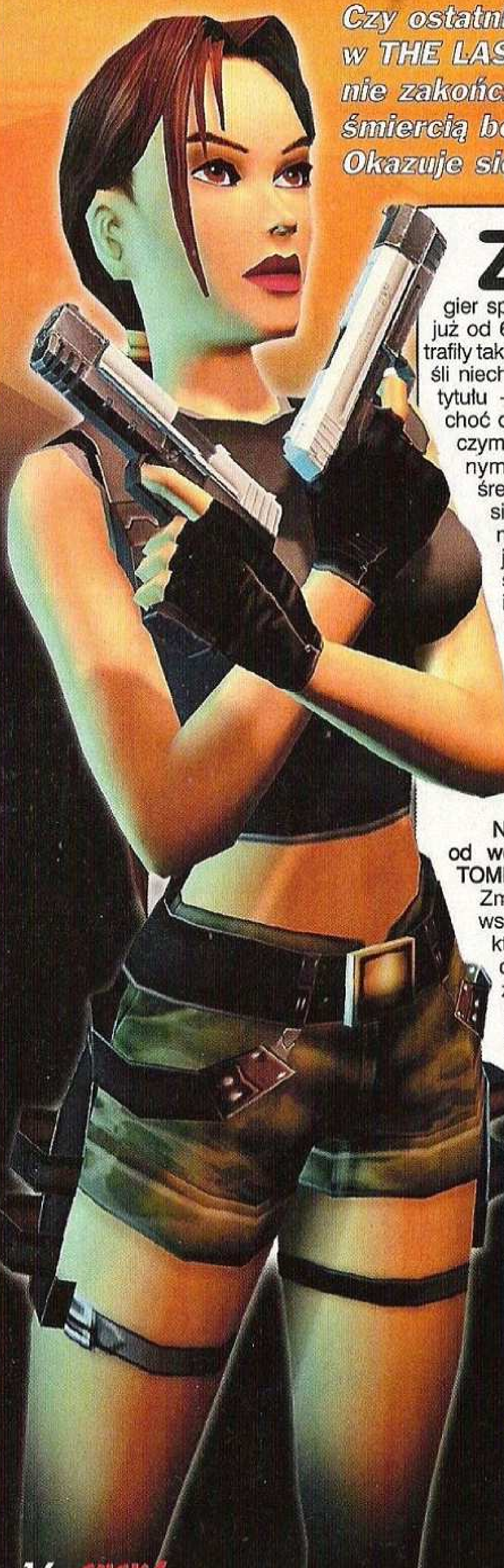
PC — PSX — DC — PS2

Zapowiada się kolejny hit ze stajni Black Isle. Miłośnicy RPG'ów powini być bardzo usatysfakcjonowani

Tekst: Artur „Kroko" Kowalski

LARA CROFT TOMB RAIDER the angel of darkness


Lara zmartwychwstała, by od razu wplątać się w nowe kłopoty. Tym razem chodzi o morderstwo...



Czy ostatnie przygody Lary w THE LAST REVELATION nie zakończyły się aby śmiercią bohaterki? Okazuje się, że nie!

Zapewne mało jest czytelników, którym tytuł TOMB RAIDER jest obcy. Seria gier spod tego znaku ukazuje się już od 6 lat, a przygody Lary Croft trafiły także do kin. Nie zdziwię się, jeśli niechętnie podchodzisz do tego tytułu – przecież ostatnie części, choć dobre, nie wyróżniały się niczym szczególnym i w ostatecznym rozrachunku wypadały średnio. Znużeni tym samym silnikiem graficznym i tymi samymi, poniekąd nudnymi już, zagadkami gracze często decydowali się na zakup innej gry. Chociaż od strony technicznej nie wypadała najlepiej, to popularność bohaterki liczona jest w 28 milionach sprzedanych kopii gry (wszystkie odcinki TR). **Jednak tym razem możesz spodziewać się rewolucji, bowiem THE ANGEL OF DARKNESS znacznie odbiega od wcześniejszych gier z serii TOMB RAIDER.**

Zmianom ulegnie przede wszystkim model rozgrywki, który nie będzie polegał jedynie na przeszukiwaniu zaginionych miast itp. Oczywiście Lara zwiedzi połowę świata (m. in. Paryż i Pragę), ale to nie wszystko. Nowością będzie obecność drugiego bohatera, w skórę którego przyjdzie ci się wcielić. Mowa o innym archeologu, Kurtisie Trent, mającym pojawić się już we wcześniejszych edycjach. Autorzy twierdzą, iż styl gry Kurtisem będzie różnić się od gry Larą. To właśnie on należy do typu charakterów nietrudzących się zadawaniem pytań – dla nich liczy się działanie. Oczywiście posiada on swoje unikalne atrybuty i umiejętności.

Kolejną nowinką będzie obecność elementów znanych z gier RPG. Bohater będzie mógł, a nawet musiał, rozmawiać z napotkanymi osobami, a przebieg konwersacji będzie uzależniony nie tylko od inteligencji gracza, ale przede wszystkim od postępów w grze. Element fabularny, tak silnie akcentowany w częściach poprzednich, teraz nabierze jeszcze większego, filmowego wręcz rozmachu. Pomijając fakt niemalże zmartwychwstania Lary, której śmierć była oczywista w THE LAST REVELATION, warto zwrócić uwagę na nowość; tym razem bohaterka wplątana jest w morderstwo, więc nie trzeba główkować, aby domyślić się, iż udowodnienie niewinności pani Croft jest jednym z priorytetów THE ANGEL OF DARKNESS.

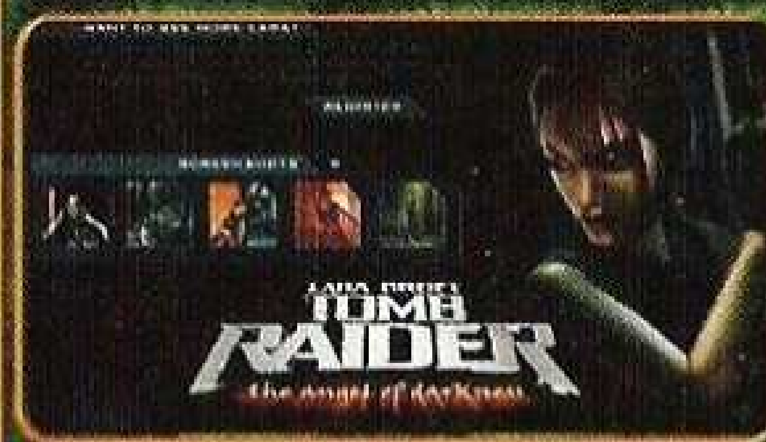
Programiści pracujący nad programem chwalą mnogość sposobów przejścia gry. Ukończenie jej nie powinno sprawiać specjalnych trudności i nie będzie wymagać wdawania się we wszystkie szczegóły. W ten właśnie sposób pominięte zostanie około 40% zawartości programu. Możesz się spodziewać, iż każde kolejne przejście gry będzie inne od poprzedniego. Jak to będzie wyglądało w praktyce, przekonasz się dopiero po premierze.

Na temat oprawy graficznej czy ścieżki dźwiękowej nie można jeszcze wiele powiedzieć. Panowie z Core głoszą, iż będzie to po prostu mistrzostwo. Zresztą sama Lara zbudowana z 5000 tysięcy polygonów, w porównaniu do 500 z poprzednich części, robi wrażenie. Opublikowane grafiki prezentują się wspaniale, aczkolwiek większej dawki możesz się spodziewać przy okazji targów E3.

Równolegle trwają prace nad wersją dla PC i PlayStation 2, które powinny zostać ukończone jeszcze w tym roku. Chociaż nowy TOMB RAIDER jest jeszcze we wczesnym stadium produkcji, można pokusić się o stwierdzenie, iż będzie to jedna z najciekawszych gier serii. Teraz już tylko pozostaje wyczekiwać kolejnych przygód nieśmiertelnej Lary...


Lara wygląda teraz znacznie lepiej, a wszystko dzięki zmianom w grafice

http://www.tombraider.com



Wykonana we Flashu oficjalna strona Lary prezentuje się bardzo interesująco. Zawiera wszystkie informacje na temat gry


W tej części gry pani archeolog odwiedzi jak zwykle, prawie pół świata, będzie działać między innymi w Paryżu i w Pradze

Tomb Raider: The Angel of...

Akcja / Core / Im Group

listopad 2002

Multi: 

PC · PS2 · DC · XB

Zapowiada się prawdziwy rarytas, który ma szansę spodobać się także przeciwnikom skostniałej serii TOMB RAIDER

Tekst: Maciej „Valpurgius" Hajnrich

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Jesteś fanem „Gwiezdnych Wojen" i nie masz ochoty na Atak Klonów? Spokojnie. Oto nadchodzą Rycerze Dawnej Republiki...

Uwaga, uwaga! Czegoś takiego jeszcze nie było i, niestety, dość długo nie będzie. **Premiera KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC na platformę Xbox planowana jest na jesień bieżącego roku. Posiadacze komputerów osobistych będą musieli poczekać aż do wiosny roku 2003.** Pozostaje tylko mieć nadzieję, że ten tytuł będzie wolny od syndromu DUKE NUKEM FOREVER...

Chociaż do recenzji pozostało jeszcze trochę czasu, to my już dziś chcemy ci przybliżyć tę grę. Ma to być pierwszy z prawdziwego zdarzenia RPG, którego akcja będzie rozgrywać się jakieś 4000 lat przed faktami znanymi z filmów i wcześniej wydanych gier komputerowych. **Co ciekawe, opublikowane screeny nie wskazują na to, aby świat „Gwiezdnych Wojen" sprzed 4000 lat był w jakikolwiek sposób archaiczny – widać miecze świetlne, mnóstwo droidów, wielkie stacje kosmiczne i liczne pojazdy.** Są także rycerze Jedi. Jak więc uczy historia świata według George Lucasa, użytkowników Mocy można było liczyć wówczas na kopy. Niestety, szczegóły scenariusza poznasz najpewniej dopiero jesienią, gdyż wydawca gry, LucasArts, jak zwykle zazdrośnie strzeże szczegółów swojej kolejnej superprodukcji. Na razie na ten temat wiadomo raczej niewiele. Podczas gry w KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC przyjdzie ci odwiedzić takie miejsca jak znany i lubiany Tatooine, ojczyznę Wookich – Kashyyyk, Akademię Jedi na Dantooine oraz zamieszkany przez Sithów Korriban.

Podczas swej drogi gracz będzie mógł skompletować drużynę, niestety, niezbyt liczną, gdyż maksymalnie trzyosobową. Wiadomo też, że będzie miał pewną swobodę wyboru ścieżki Mocy.

Reszta to czyste domysły, posiłkowane opublikowanymi na oficjalnej stronie gry trójwymiarowymi modelami oraz projektami postaci, sprzętów, obecnych w grze planet, a także przedstawicieli fauny i flory. Trzeba przyznać, że te zalążki właściwej gry szczególnie mocno działają na wyobraźnię – zwłaszcza, że KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC przygotowywany jest przez ekipę BioWare, mającą na swoim koncie kolejne części BALDUR'S GATE, ICEWIND DALE, a także PLANESCAPE: TORMENT, który dziwnym trafem kontynuacji się nie doczekał. Wynajęcie przez LucasArts akurat tej grupy developerskiej tłumaczyć można (jeśli komuś nie wystarczą jej referencje) nową strategią amerykańskiego wydawcy: rozpoczęcie długoletniej współpracy z wiodącymi grupami autorskimi. Sam tytuł jest zresztą dla LucasArts wyzwaniem dość prestiżowym i jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planem, będzie to pierwszy duży RPG na konsolę Xbox.

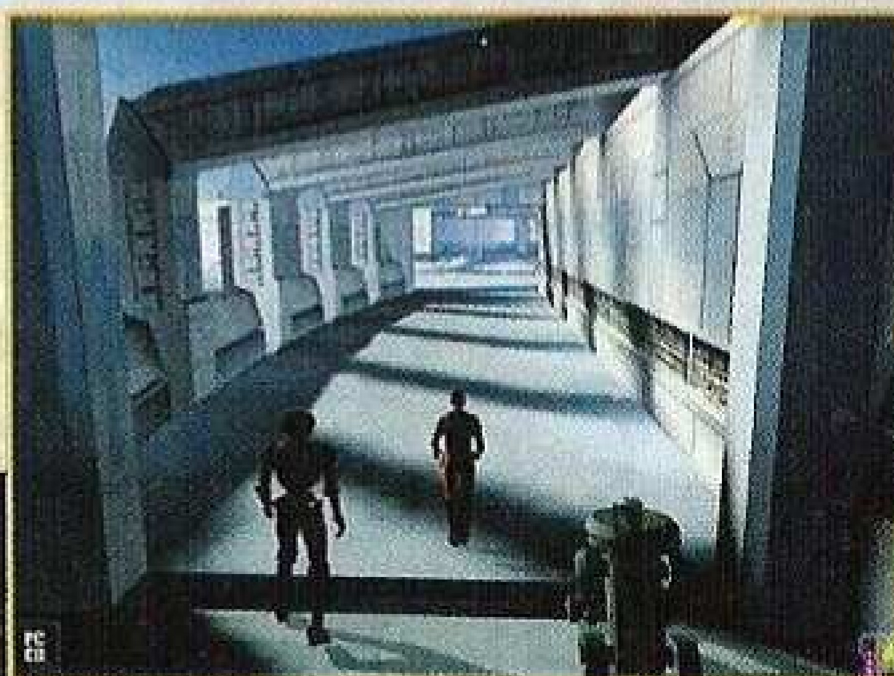
Wszystko wskazuje na to, że KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC okaże się wielkim hitem. Już w 2001 roku, kiedy to zostały pokazane światu pierwsze materiały z gry, program uhonorowany został wieloma prestiżowymi nagrodami (m. in. najlepsza gra E3 2001), przyznawanymi przez takie serwisy, jak choćby GameSpot czy Voodoo Extreme. A to już do czegoś zobowiązuje.


W tej części gry odwiedzisz dobrze znane ci planety: choćby Tatooine i Dantooine


Okazuje się, że przed wiekami rycerze Jedi też mieli świetlne miecze


Trudno zauważyć różnice między współczesnością a światem sprzed 4000 lat


Jak zawsze w „Gwiezdnych wojnach", możesz sobie pogadać z którymś robotem


Gra ma ciekawą fabułę, wzbogacono ją o elementy RPG, powinna więc być sukcesem

Star Wars: Knights Of ...

RPG / BioWare / LEM

Premiera: 2002/2003 | Multi: ✗

PC ● | PSX ● | XB ● | PS2 ●

Gra RPG, tocząca się w świecie „Gwiezdnych Wojen", tworzona z myślą o rozgrywce dla pojedynczego gracza

http://www.lucasarts.com/products/swkotor/



Oficjalna strona gry, na której znajdziesz informacje o programie, obrazki, projekty oraz odnośniki do witryn. Nic szczególnego

WARCRAFT III

Równiny Azeroth znów spłyną krwią twoich wrogów. Ogólnoświatowe beta testy WARCRAFT 3 zostały rozpoczęte!



Na mapach kręcą się mniej lub bardziej neutralne kreatury. Ich neutralność polega na tym, że atakują absolutnie każdego, kto tylko wejdzie im w drogę


Tak prezentuje się osiedle Nocnych Elfów


Dobrze napakowany heros powala bez większego trudu nawet najmocniejsze jednostki...

Podobnie jak w przypadku STARCRAFT czy DIABLO 2, także tym razem miałem niewątpliwą przyjemność testowania sieciowej beta wersji najnowszej gry Blizzard. Dzięki firmie CD Projekt dane mi było zanurzyć się w sam środek konfliktu, który wiele lat temu rozpoczęły plemiona Orków i Ludzi. Od tamtych czasów wiele się zmieniło. Świat WARCRAFT stał się pełniejszy, jako że zaludniły go nowe rasy. Ale wszystko od początku.

Mam świadomość, że są wśród was tacy, którzy o sieciowych beta testach gier sygnowanych przez Blizzard w życiu nie słyszeli. Chodzi o to, że do wybranych szczęśliwców, którzy odpowiednio wcześniej zgłosili chęć udziału w testowaniu programu, zostają rozesłane egzemplarze z finalną betą – w tym wypadku – WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS. Głównym kryterium wyboru jest... sprzęt, jakim kandydat dysponuje. Konfiguracja komputera musi sprostać wymaganiom gry, zaś chcący zostać testerem gracz musi być podłączony na stałe do Sieci (najlepiej – za pomocą jakiegoś bardzo szybkiego łącza). Trzeba bowiem wiedzieć, że REIGN OF CHAOS szaleje póki co tylko na serwerze Battle. Net. Ludzie z Blizzard uznali, że to właśnie bitwy sieciowe pozwolą im na najlepsze dogranie poszczególnych elementów gry (tj. mocy danych jednostek, ich punktów wytrzymałości, ogólnej równowagi sił itp.). Trudno im się zresztą dziwić. Ta taktyka doskonale sprawdziła się przy okazji genialnego STARCRAFT i nieco mniej genialnego DIABLO 2 [co mniej genialnego?! jakiego mniej genialnego?! Mój 50 poziomowy nekromanta wie gdzie mieszkasz! – Frogger]. A teraz nadszedł czas na czarnego konia ze stajni Blizzard. Panie i Panowie – prawowity król powrócił!

Och, nie przypuszczałem, że WARCRAFT 3 powali mnie na kolana. Muszę przyznać, że po niesmaku pozostawionym przez DIABLO 2 [naprawdę wie gdzie... – Frogger] nie spodziewałem się, że jakakolwiek gra Blizzard zrobi na mnie dobre wrażenie. Okazuje się, że Amerykanie bynajmniej nie wypalili się, zaś czas, kiedy nic nie było o nich słychać, wykorzystali najlepiej, jak tylko było można.


Oto smok. Smok jaki jest, każdy widzi. No, może prawie każdy. W sumie przypuszczalnie każdy, poza tym panem, który właśnie ginie w płomieniach...


Na zdjęciu widzimy sojusznicze armie Nocnych Elfów i Nieumarłych, plądrujące i równające z ziemią miasteczko Orków. Zdemolowanie bazy sposobem na wygraną, jak zwykle


W armii Nieumarłych znajdują się kuzynki tolkienowskiej Szeloby. Tylko że kuzynek jest jakieś dwieście tysięcy...

Znaczna część mocy przerobowej firmy została obecnie skierowana na dopieszczanie i finalizowanie REIGN OF CHAOS. I dobrze. Gra już teraz prezentuje się nader efektownie – a przecież brałem udział TYLKO w rozgrywkach sieciowych!

WARCRAFT 3 to cztery strony konfliktu. Ludzie i Orki znani są z poprzednich edycji gry, dlatego skupmy się na nowych twarzach. Nocne Elfy (Night Elf) oraz Nieumarli (Undead) to bardzo potężne frakcje i – co najważniejsze – dodają grze bardzo fajnego smaczku. Nieumarli przypominają nieco Zergów ze STARCRAFT. W porównaniu do innych frakcji, produkcja jednostek jest tutaj raczej tania, zaś zajęty przez Nieumarłych teren przekształca się w brudną, wypaloną ziemię. Trudno się zresztą temu dziwić – ich konstrukcje przypominają budowle z najstraszliwszych koszmarów, wszędzie snują się jakieś błędne ogniki, zaś nieumarłe jednostki są ohydne, odrażające i plugawe (sic!). Po prostu miodzio. Nocne Elfy to zupełnie inna para kaloszy, choć do najweselszych ras także nie należą. Dobrym sposobem na oddanie klimatu gry Elfami będzie opis ich odpowiednika ratusza. Jest to bowiem olbrzymie żyjące drzewo, które wciąż porusza swoimi ogromnymi ramionami z konarów. Jakby tego było mało, potrafi samo się bronić. Nie wychodzi mu to wprawdzie szczególnie dobrze, ale już sama umiejętność godna jest odnotowania! Nauka podstawowej strategii dla każdej strony konfliktu to kwestia kilku minut, jako że każda struktura ma swój ekwiwalent u innej frakcji. Różnice tkwią w szczegółach, a te poznasz lepiej przy okazji recenzji gry.

Tym, co od początku rzuca się w oczy, jest obecność bohaterów. Są to jednostki szczególnie mocne, które za odpowiednią opłatą można przywołać. Trochę przypomina to DISCIPLES albo HEROES OF MIGHT AND MAGIC, gdyż bohaterowie ci osiągają z czasem wyższe poziomy wtajemniczenia, mogą gromadzić magiczne przedmioty, władają potężnymi czarami i są ogólnie bardzo pomocni w walce. Tak, tak – dobrze przeczytałeś, magiczne przedmioty W REIGN OF CHAOS po mapach walają się różnego rodzaju artefakty (jak np. Dragon Egg, przywołujące wielkiego smoka), które odpowiednio wykorzystane, mogą przeważyć szalę zwycięstwa. Problem leży w tym, że przedmioty te są z reguły silnie strzeżone i zdobycie ich może stanowić niemałe wyzwanie, zwłaszcza na początku rozgrywki. Ale jest to warte trudu, zapewniam. Poza artefaktami, na mapach można znaleźć specjalne budynki, jak choćby obóz najemników czy też prowadzony przez gobliny warsztat. W budynkach tych można z kolei wynajmować wojska, które wspomogą twoją armię. To jednak słono kosztuje.


Drzewo Życia, które jest centralną budowlą Nocnych Elfów, budzi skojarzenia z tolkienowskimi Entami. Jest jeno mniej... pochopne

Zmieniła się szata graficzna programu. WARCRAFT 3 jest teraz grą w pełni trójwymiarową i to bardzo ładną grą trójwymiarową. Nie mogę tylko zrozumieć, dlaczego nie dołączono tutaj kamery, która działała by jak ta z np. MYTH 3. Jest to w zasadzie moje jedyne (a co za tym idzie – największe) zastrzeżenie co do gry – kamera nie może wykonać pełnego obrotu wokół danego obiektu, a poza tym zawsze wraca do swego standardowego ustawienia. Dziwne [wyjaśnienie tego faktu w wywiadzie na str. 76 – Frogger].

Nie chcę jednak zakończyć tego tekstu narzekaniami, dlatego powiem, że WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS zapowiada się jako najbardziej wyczerpujący podręcznik wojny w świecie fantasy. W dodatku – podręcznik autorstwa mistrzów gatunku.

Pola bitwy rozjaśniane są teraz nie tylko blaskiem stali, lecz także potężnymi wyładowaniami magicznymi

http://www.blizzard.com/war3



Oficjalna strona gry – jak wszystkie witryny Blizzarda, dobrze zaprojektowana, szybka i wypełniona informacjami. Po prostu super!

Warcraft III: Reign of Chaos X

RTS / Blizzard / CD Projekt

Cena: 129 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 300 Mhz, 64 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika X Dźwięk X Frajda X

+ Nowe rasy, nowe rozwiązania, ciekawe artefakty, bardzo ładna trójwymiarowa grafika

– Trudno się do czegoś przyczepić, może tylko do kamery, która mogłaby być lepsza

Gry ze stajni Blizzard zawsze wzbudzają zainteresowanie, a WARCRAFT III jest tytułem naprawdę godnym uwagi

Tekst: Anzelmo

DUNGEON SIEGE

Olbrzymi, w pełni trójwymiarowy świat, piękna grafika, chwalebne zadania do wykonania. Czegóż więcej chcieć od gry Action RPG?

Są takie momenty, gdy na ekranie dzieje się naprawdę dużo. Oto na przykład skutki drobnej różnicy poglądów...

Witajcie w królestwie Ehb! Przez długie wieki życie toczyło się w nim spokojnie, a ludzie żyli beztrosko. Granice krainy chronione były przez fortyfikacje zbudowane dawno temu przez wojowników 10. Legionu, jednej z najlepiej wytrenowanych armii, jakie chodziły po tej części świata. Nic dziwnego, że w Ehb rozkwitała nauka i kultura. Krasnoludy i ludzie w zgodzie pracowali nad lepszym jutrem. Magowie, korzystając z tolerancji większej niż w innych regionach, prowadzili swoje badania. Nawet rasa Droog, zamieszkująca Ehb pospołu z innymi rasami, wiodła stosunkowo szczęśliwy żywot, ciesząc się częściową autonomią. Królestwo Ehb nigdy nie padło pod naporem wroga, nigdy nie przegrało wojny.



Łąka pełna kwiatów w środku lasu. Z tyłu widać jucznego osiołka drużyny

Nie znaczy to jednak, że wszystkie zakątki krainy są tak bezpieczne, jak ulice miast czy garnizony wojskowe. W lasach czają się dzikie zwierzęta, przez cmentarną ziemię nader często przebijają się kościste palce, triumfalnie demonstrując światu pogardę dla praw natury, w lochach i podziemiach gnieżdżą się dziwne stwory...

No, i są jeszcze Krugowie. Nikt nie pamięta, kiedy pojawili się na świecie – byli tu od zawsze. Obdarzeni krzepkimi ciałami, lecz niezbyt bystrymi umysłami. Nie do końca źli, a jednak niezwykle łatwo poddający się złym wpływom, co czyniło z nich perfekcyjne narzędzie zniszczenia w rękach złych ludzi lub innych, bardziej mrocznych potęg. Krugowie istnieli w zasadzie tylko dzięki litości innych ras, które mogły zapewne już dawno temu się ich pozbyć. Nie zrobiły tak, licząc na to, że Krugowie się zmienią, lecz ich nadzieje były płonne. Co więcej, jak się miało okazać już wkrótce, błąd ten był fa-


Na mapce obszaru możesz się normalnie poruszać, co znakomicie ułatwia szybką i wygodną eksplorację nowych terenów. Kolejny punkt dla gry za dobre rozwiązania


Jak się okazuje, komary nie są jedynymi uciążliwymi mieszkańcami bagien...


Niektóre efekty specjalne robią piorunujące wrażenie, nawet biorąc pod uwagę obecne standardy

talny w skutkach.

Od pewnego czasu liczebność Krugów zaczęła się niepokojąco zwiększać. Drobne potyczki w okolicach osad oddalonych od dużych miast zaczęły się przekształcać w nieustającą wojnę partyzancką, a następnie w dzikie rajdy, siejące śmierć i spustoszenie na rubieżach Ehb. Z każdym dniem hordy Krugów zapuszczały się coraz głębiej na tereny królestwa. Z każdym dniem też było ich coraz więcej, tak iż w końcu nawet do najbardziej tępych umysłów dotarło, że dzieje się coś naprawdę złego.

Życie farmera nigdy nie było specjalnie łatwe czy przyjemne, lecz ten dzień z pewnością był gorszy od pozostałych. Gdy wróciłeś po południu do swojego domostwa, zaalarmował cię jęk dochodzący z mostka nad małym strumykiem, który przepływa koło twoich zabudowań. To był twój sąsiad i właśnie umierał. Ostatnim tchem wycharczał ostrzeżenie przed napastnikami, po czym nakazał ci udać się do pobliskiego miasteczka Stonebridge i odszukać niejakiego Gyorna. Nic więcej powiedzieć nie zdołał. Gdy zdezorientowany i przestraszony, z widłami w ręku, zrobiłeś kilka kroków w kierunku drzwi domu, na polanie pojawili się pierwsi Krugowie...

Pod względem mechaniki rozgrywki DUNGEON SIEGE przypomina hit firmy Blizzard – DIABLO. Jest to bowiem gra z gatunku Action RPG, w której należy się wykazać nie tylko przenikliwością i pomysłowością przy rozwiązywaniu misji, lecz również sprawnymi palcami podczas walki z hordami wrogów. W odróżnieniu od DIABLO, w DS środowisko jest całkowicie trójwymiarowe – od najmniejszego listka na drzewie po największego smoka wszystkie obiekty są 3D. Engine użyty w grze sprawdza się zadziwiająco dobrze. Nawet na słabszych komputerach chodzi zaskakująco dobrze, pomimo iż pod względem jakości grafiki i ilości detali bije na łeb wszystkie gry RPG i Action RPG, jakie dotąd powstały.

Przede wszystkim, w oczy rzuca się niesamowity przepych graficzny i mnogość szczegółów (spójrzcie tylko na screeny). Gdy idziesz przez las, nareszcie czujesz, że jest to las, a nie płaska łąka z kilkoma patykami. Ziemię porastają krzewy i kwiaty, drzewa miejscami rosną tak gęsto, że ciężko jest przejść. Tu i tam skaczą jakieś małe zwierzątka. A wszystko się porusza, żyje... Idziesz ścieżką przez taki las i zastanawiasz się, co znajduje się za zakrętem – czym jeszcze gra cię zaskoczy. A zaskakuje na początku głównie rozmachem. Droga do Stonebridge, bardziej wprowadzenie niż prawdziwy quest, jest naprawdę długa, a to przecież dopiero początek.

Jak już wspomniałem, grafika w DS zachwyca bogactwem kolorów, dopracowaniem i klimatem. W połączeniu z pełną swobodą obserwacji świata daje to olbrzymią satysfakcję z gry. Musisz bowiem wiedzieć, że do twojej dyspozycji dano obrotową kamerę, możliwość zmiany kąta jej nachylenia oraz bardzo solidny Zoom. Przy maksymalnym zbliżeniu można przyjrzeć się dokładnie nawet tatuażom zdobiącym bohatera. Obsługa kamery jest intuicyjna i prosta, a jednocześnie umożliwia sprawne i wygodne granie. Dodatkowym atutem jest możliwość chodzenia po mapce regionu podpisanej pod TAB (widok z lotu


Opcja Zoom pozwala lepiej przyjrzeć się bohaterom i samej walce


„Ręka, noga, mózg na ścianie", czyli zadyma z udziałem sporej bandy łałatajstwa


W DUNGEON SIEGE przemierzysz wiele krain – od zielonych zagajników i łąk, po pokryte śniegiem przełęcze górskie


Podobnie jak w DIABLO, tak i tutaj dobrze użyty czar bardzo ułatwia zadanie, szczególnie gdy atakują cię słabi przeciwnicy


Podstępny atak zza rzeki to dobry sposób na uniknięcie strat własnych podczas walki


Śmigające w powietrzu zaklęcia i unoszące się wszędzie toksyczne opary. Ale cóż to dla ciebie!

ptaka), co jest bardzo przydatne podczas badania nowych obszarów. Widać, że programiści włożyli mnóstwo wysiłku by DS był „user friendly" i chwała im za to.

Grę rozpoczynasz z jednym bohaterem, możesz określić jego wygląd i kilka innych drobiazgów. Bardzo szybko będziesz miał jednak możliwość rozbudowania drużyny – niektóre z napotkanych postaci przyłączą się do ciebie za darmo, innym będziesz musiał zapłacić za usługi. W dowolnym momencie możesz też pozbyć się członka drużyny, jeśli zdecydujesz, iż nie jest ci już potrzebny. Bardzo ciekawym, pożytecznym i sympatycznym pomysłem jest możliwość włączenia do drużyny jucznego osiołka, który nosi twoje przedmioty. Zwierzak potrafi unieść całkiem sporo, poza tym drużyna wygląda znacznie fajniej, mając zwierzaka;)

W lewym górnym rogu ekranu umieszczone są miniportrety postaci. Czerwony pasek pokazuje stan punktów życia, zaś niebieski stan punktów mana (jak w DIABLO). Punkty te powoli się odnawiają, lecz w wirze walki zdecydowanie lepszym pomysłem jest korzystanie z eliksirów leczących i odnawiających punkty magii. I tu kolejny jakże świeży i jakże dobry pomysł. Flaszek nie wypijasz za jednym haustem! Przykładowo, masz flaszkę potrafiącą odnowić 300 punktów życia, zaś twój pasek pokazuje 37/70. Po łyknięciu eliksiru odnowisz sobie brakujące 33 punkty życia, zaś we flaszce w dalszym ciągu pozostanie jeszcze 267 punktów do wykorzystania. Logiczne, przyjemne, dobrze pomyślane. Wielkie brawa za inwencję!

Obok portretu postaci znajdują się ikonki broni. Są tam cztery miejsca – jedno na broń ręczną, jedno na broń dalekiego zasięgu i dwa na podręczne czary. Zaklęcia znajdujesz w postaci pergaminów w trakcie gry i możesz je przepisywać do księgi czarów, pod warunkiem że ją posiadasz i masz wystarczająco wysoki poziom w danej dziedzinie magii. Do dyspozycji masz dwie szkoły magii – Nature i Combat. Jak nietrudno się domyślić, pierwsza to głównie zaklęcia leczące i defensywne, zaś druga skupia się na krzywdzeniu bliźnich.




Tajemnicze rytuały, święte miejsca i starożytne klątwy – wszystko to składa się na niepowtarzalny klimat tej gry


Świat DUNGEON SIEGE to nie tylko broń biała i magia, lecz również technika, co widać choćby po tych torach kolejki



Utrapienie niejednej drużyny – most pilnowany przez bandę chamów. Dobrze, że przynajmniej trolla nie ma



W grze RPG na cmentarzu zawsze można liczyć na dobrą zabawę



Dla takich momentów warto trenować. Za chwilę ze szkieletów nie zostanie jedna cała kość

W prawym dolnym rogu ekranu znajduje się szereg klawiszy, pozwalających określić, jak mają się zachowywać członkowie twojej drużyny: czy mają być agresywni, czy raczej unikać walki, jakiej broni powinni używać i kogo atakować w pierwszej kolejności. Opcje te pozwalają bardzo precyzyjnie zdefiniować zachowanie twoich towarzyszy, co ma duże znaczenie w wirze walki, gdy nie bardzo masz czas zajmować się innymi postaciami, bo główny bohater ledwo zipie. Oczywiście czasami warto skorzystać z opcji Pause Game, by wydać rozkazy czy się przegrupować, jednak przez większość czasu wydarzenia w DUNGEON SIEGE toczą się z zawrotną prędkością.

Inventory w grze bardzo przypomina to znane z DIABLO – podzielone na kratki, podobnej wielkości. Również podobnie jak w DIABLO, żeby używać niektórych przedmiotów, musisz osiągnąć dany poziom konkretnej cechy. Ano właśnie skoro już przy tym jestem, kilka słów na temat rozwoju postaci i punktów doświadczenia. Te ostatnie dostajesz klasycznie za zabijanie potworów i wykonywanie zadań. Co ciekawe, twój bohater nie ma określonego poziomu – zamiast tego rosną jego cechy i umiejętności wraz ze zdobytym doświadczeniem. I tak na przykład startujesz z cechą Siła na poziomie 10. Im więcej walczysz mieczem, tym bardziej zapełnia się pasek Siła, aż w końcu cecha zwiększa się na 11. Podobnie z umiejętnością walki wręcz, która po jakimś czasie skacze z poziomu 1 na 2 i tak dalej. Ta sama zasada tyczy czarów. Jeśli cały czas używasz zaklęcia z Combat Magic, po pewnym czasie awansujesz w tej szkole magii na wyższy poziom, lecz by awansować w Nature Magic, musisz zacząć rzucać zaklęcia właśnie z tej szkoły.

W sumie jest to bardzo, bardzo logiczne, realistyczne i świetnie przemyślane. Kolejny element, który został lepiej rozwiązany niż w innych, podobnych grach. W miarę jak zagłębiałem się w świat DUNGEON SIEGE, byłem coraz bardziej pełen podziwu dla twórców tej wspaniałej gry. Nic nie pozostawiono przypadkowi, nic nie razi bezsensownością. Gdy kilkanaście miesięcy temu pojawiły się pierwsze screeny z DS, od razu było widać, że będzie to gra interesująca. Nie spodziewałem się jednak, że wniesie tak wiele fajnych rzeczy do gatunku i że wykonana będzie z taką starannością.

Rozgrywka dla jednego gracza oferuje naprawdę wiele godzin wspaniałej zabawy, a przecież w rezerwie czeka jeszcze tryb wieloosobowy. Jeśli więc znudzi ci się ratowanie królestwa Ehb przed inwazją złych mocy, zawsze możesz skupić się na tępieniu kolegów przez Internet. Jeśli więc tylko możesz sobie pozwolić na wydanie 159 PLN, natychmiast biegnij do sklepu po DUNGEON SIEGE.





Równie ładnie jak dzika przyroda prezentują się miasta. Na screenie rynek w Stonebridge

http://www.dungeonsiege.com



Bardzo elegancko przygotowana strona, na której znajdziesz porady, patche, screeny, artworki i wiele innych atrakcji

Dungeon Siege **5+**

Action RPG / Microsoft / APN Promise

Cena: 159 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium 333 MHz, 1 GB HDD, karta video 8 MB

Grafika 6 Dźwięk 5 Frajda 6

+ Prześliczna grafika, dużo ciekawych pomysłów i rozwiązań, spora dawka całkiem żwawej akcji

– Naprawę ciężko się do czegoś przyczepić – pół punktu odjąłem za dość wysoką cenę...

Znakomita gra z gatunku Action RPG, wyróżniająca się przepiękną grafiką i ciekawą fabułą. Sensowne wymagania sprzętowe

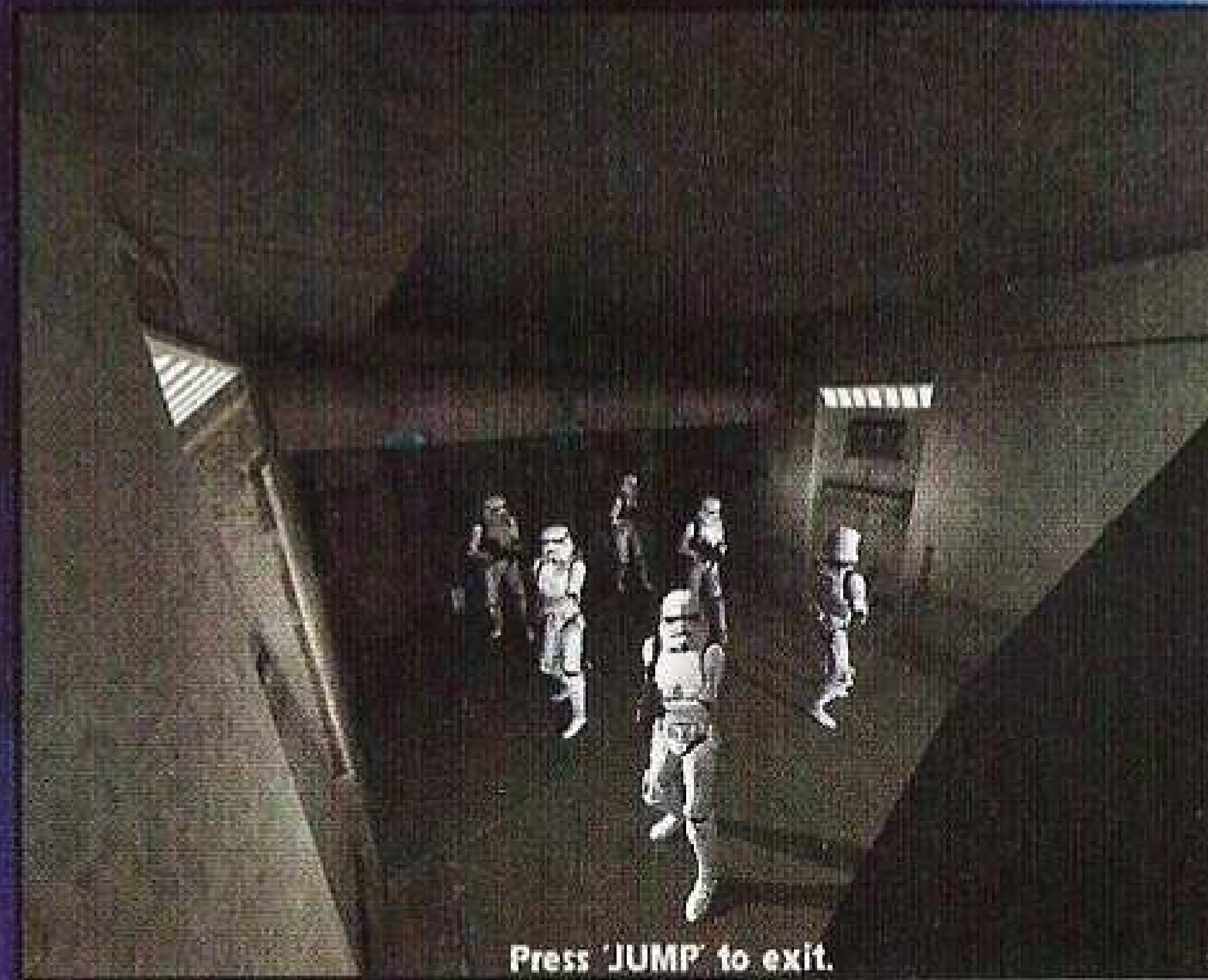
Tekst: Piotr „Frogger" Moskal

STAR WARS
JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

Kyle Katarn obiecał już sobie, że w życiu nie zajmie się więcej Mocą. Niestey, przyrzeczenie to musi zostać złamane. Imperium kontratakuje!



Podczas gdy Kyle Katarn przemierza świat ze swoją misją w sercu, dookoła niego życie toczy się normalnie



Misje, które rozgrywają się na posterunkach Imperium, mają do siebie, że spotyka się na nich mnóstwo facetów w białych mundurach

Miecz świetlny, to dopiero jest zabawka dla dużego chłopca

Moment, w którym Lucas-Arts postanowił zająć się grami FPP należał do bodaj najszczęśliwszych chwil mojego życia. Oto firma, która zasłynęła takimi perełkami jak DAY OF THE TENTACLE, X-WING czy choćby GRIM FANDANGO, wkroczyła na nowe pole. Ów „doomny" debiut LucasArts – mocno siwiejący już DARK FORCES – pokazał wszystkim, że gra FPP nie musi być tylko bezmyślną strzelaniną. Kilka lat później, przy okazji kontynuacji DARK FORCES – JEDI KNIGHT – LucasArts udowodnił, że świetnej grze akcji może towarzyszyć długa i pokręcona historia, w której zwrotów akcji jest więcej niż ludzi w autobusie podczas godzin szczytu. JEDI KNIGHT pozostawał przez wiele lat niedoścignionym wzorem. Aż do dziś.

Przypomnij sobie wszystko, za co pokochałeś JEDI KNIGHT, i podnieś to do kwadratu. Taki właśnie jest JEDI OUTCAST. Ludzie z LucasArts bardzo przytomnie stwierdzili, że nie ma potrzeby modyfikować tego, co już się sprawdziło i lepiej będzie po prostu dodać trochę nowych – jakże radujących serce gracza – akcji. Takie podejście do sprawy mogło wyjść grze tylko na dobre. Zauważ też, że poza kilkoma niechlubnymi wyjątkami z ostatnich lat działalności, specjaliści z firmy George'a Lucasa nie powili w zasadzie żadnej kichy.

Do pracy nad programem zaproszeni zostali specjaliści od gier FPP. LucasArts, jako właściciel praw autorskich do świata „Gwiezdnych Wojen", sprawował nad całym procesem produkcyjnym pieczę. Gros pracy wykonali jednak – uwaga! uwaga! – ludzie z Raven Software, znani choćby z jakże efektownego SOLDIER OF FORTUNE czy STAR TREK: ELITE FORCE. Zajmowanie się światem „Gwiezdnych Wojen" nie było jednak dla nich całkowicie nowym doświadczeniem, gdyż głównym narzędziem ich pracy był engine graficzny QUAKE III (właścicielem praw do tegoż jest z kolei koncern Activision). Nawiasem mówiąc, zaprzęgnięci do pracy nad JEDI OUTCAST artyści z Raven musieli przerwać pra-



Z racji niewielkiej w sumie ilości modeli postaci podczas gry przyjdzie ci wyrżnąć jakieś 50 000 szturmowców

ce nad planowanym na koniec maja SOLDIER OF FORTUNE 2. Jednak nie czas żałować róż, kiedy... JEDI KNIGHT 2 ujrzał światło dzienne i lśni w nim pełnym blaskiem!

Silnik QUAKE III to bardzo potężne narzędzie. Jest to w zasadzie puste zdanie, jako że systemy graficzne każdej części QUAKE były narzędziami tyle potężnymi, co w swej potędze – zadziwiającymi. Niech zatem wystarczy jeśli powiem, że grupa Raven – jak mało kto – potrafi korzystać z dobrodziejstw tego systemu. **W JEDI OUTCAST świetnie wyglądają zarówno wnętrza, jak i plenery. Warto jednak przy tej okazji zauważyć, że tych ostatnich jest w grze w sumie dość niewiele.** Jakby autorzy obawiali się, że coś skwaszą – tak też, obecne w grze plenery są naprawdę ciekawe, lecz są – ogólnie rzecz biorąc – niewielkie i jest ich raczej niedużo. Ale nawet to, co jest nam dane, potrafi zrobić na człowieku duże wrażenie. Posłużę się tutaj przykładem z początkowych (paradoksalnie – zdecydowanie najsłabszych) etapów gry. Poziom zaczyna się tak, że urocza Jan Ors wysadza Katarna w pobliżu opuszczonej kopalni, którą trzeba oczywiście zbadać. Tak też, podążasz wielkim, pustym kanionem, rozglądasz się nerwowo na boki, co i rusz posiłkujesz się lornetką (tj. jej wielce skomplikowanym odpowiednikiem w świecie „Gwiezdnych Wojen"), aż wreszcie, po jakichś pięciu minutach takiego skradania, kanion kończy się. Twoim oczom ukazuje się gigantyczny kompleks najeżony reflektorami i wieżyczkami strzelniczymi, na dole płynie rzeka, z nieba lecą meteoryty... **Są chwile w JK2, podczas których można poczuć się kimś małym, słabym, wyobcowanym.** O wiele większe wrażenie robią wnętrza. Z początku – mając w pamięci ELITE FORCE – sprawiają wrażenie raczej małych i w sumie klaustrofobicznych, lecz pryska ono po wyjściu z pierwszego dłuższego korytarza. Niektóre sale liczą sobie po kilka kondygnacji, w plątaninie korytarzy można się bez trudu zgubić, a każdy pojedynek z żołnierzami Imperium przypomina potyczki na pierwszej Gwieździe Śmierci. Naprawdę nie jest trudno zgadnąć – nawet po pierwszym spojrzeniu – które konstrukcje należą do Imperium.



W obliczu świetnie zaprojektowanych i wykonanych poziomów, przeraża troszeczkę niewielka ilość modeli przeciwników. Nie jest tak do końca fatalnie, lecz w pierwszych etapach dziejących się na „opuszczonych" posterunkach Imperium przyjdzie ci powalić na glebę liczne rzesze charakterystycznych Szturmowców i imperialnych (imperialistycznych?) robotników. To jednak mogą poprawić nadchodzące patche, a przede wszystkim – produkowane przez użytkowników mody. Już teraz dostępna jest na Sieci modyfikacja umożliwiająca bardziej efektowne rozczłonkowywanie napotykanych przeciwników. **A propos brutalności – w JEDI OUTCAST mogą grać nawet dzieci w stadium płodowym (!), gdyż przez cały czas trwania gry nie pada ani jedno przekleństwo, ani jedna kropla krwi.** Jest to fakt o tyle znaczący, że jedno z poprzednich dokonań Raven – przywoływany już SOLDIER OF FORTUNE – był bodaj najbardziej rzeźnickim FPP, w jakiego dane mi było zagrać. Porzućmy jednak tę dygresję i powróćmy do tematu modów. **Otóż JEDI KNIGHT 2 – podobnie jak było to w przypadku jakże zacnego MAX PAYNE – umożliwia bardzo łatwe umieszczenie modyfikacji i Total Conversions.** Aby nie tracić tu miejsca



Historia opowiadana jest za pomocą świetnie zrealizowanych przerywników filmowych. Jest ich jednak niestety trochę mało



Oto wspaniały przykład wojny psychologicznej. Nie chodzi o to, żeby ustrzelić Mon Mothmę, ale o to, aby skłonić ją do tańca

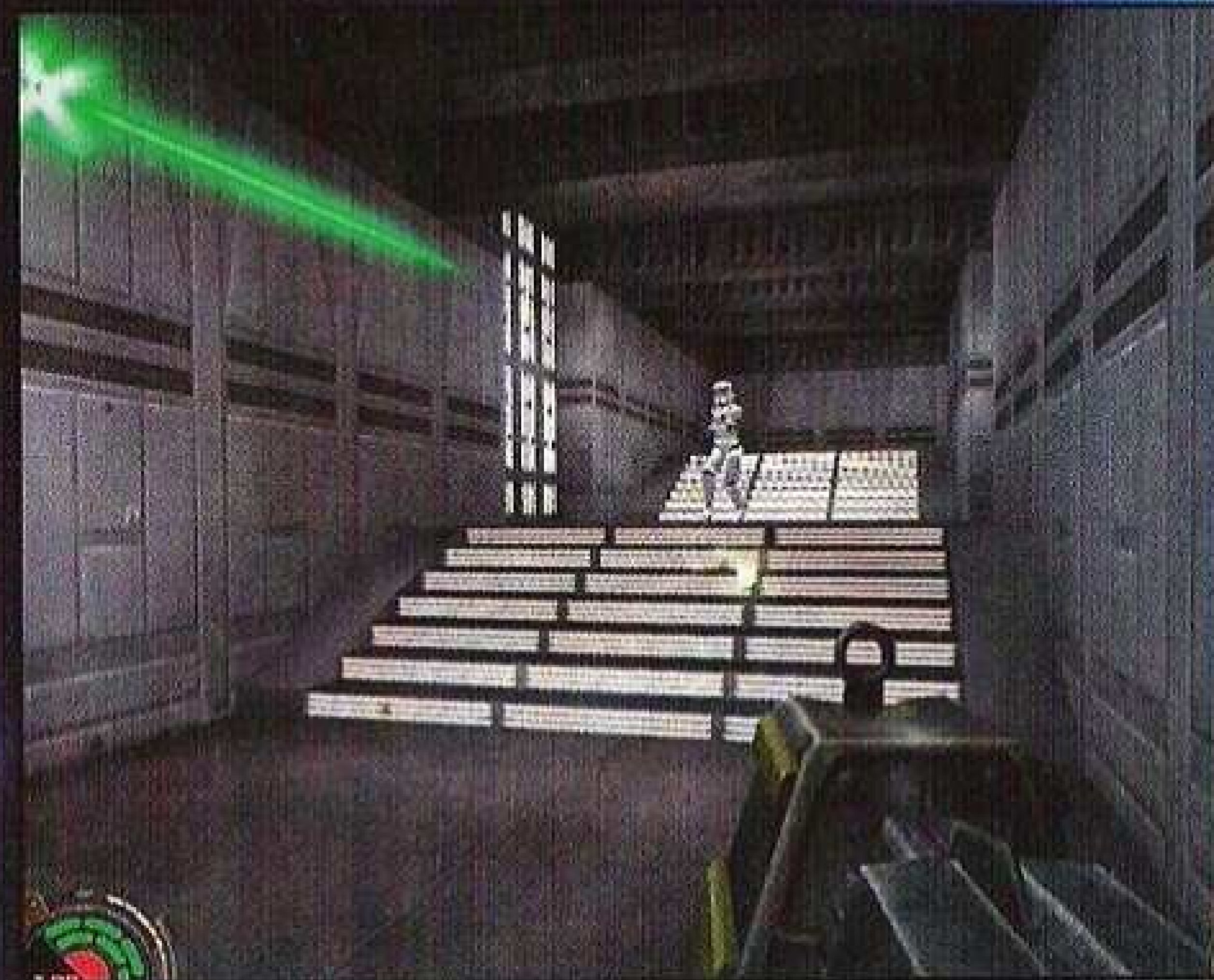


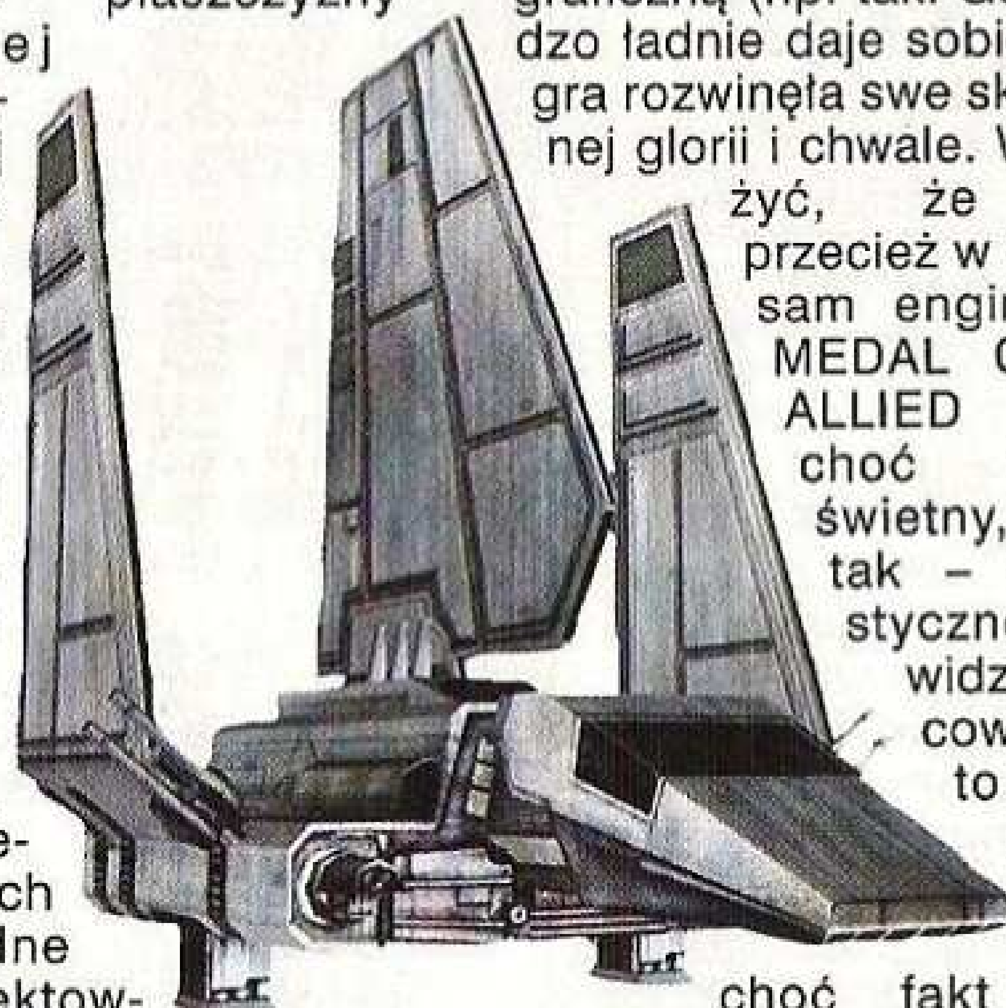
Co widzi Jedi? I jak on to robi? Ludzie, którzy wyczyniają takie rzeczy, nie mogą być jednak tak do końca normalni...

na opowiadanie o aspekcie gry, który nie wszystkich może ciekawić, zainteresowanych odsyłam pod adres modcentral. jediknightii. net **Bardzo cieszy fakt, że JEDI OUTCAST nie jest grą dla początkujących. Chcesz trybu treningowego? Łatwego rozpoczęcia? Zapomnij lepiej i idź poćwicz w COUNTER STRIKE.** Gra od samego początku rzuca graczy w sam środek kotła. W pierwszej misji posiadasz ledwie dwie najsłabsze bronie i tylko obecność nieźle uzbrojonej Ors może ci pomóc. Na szczęście – jeśli jesteś sprawny manualnie i umysłowo – już chwilę później będziesz dysponował całkiem niezłym blasterem. Nie rozumiem tylko, dlaczego w przeciągu kilku naprawdę długich misji początkowych można zdobyć maksymalnie dwie nowe giwery. Tłumaczę to sobie tym, że JEDI OUTCAST, zwłaszcza w trybie dla pojedynczego gracza, oferuje naprawdę długą przygodę i trzeba było jakoś rozłożyć napięcie. Nie zrozum mnie źle – obecność niewielu środków eksterminacji nie czyni wcale gry nudną, choć uważam, że mogłoby być jeszcze ciekawiej. Jakkolwiek by do sprawy jednak nie podchodzić, to w pewnym momencie i tak dostajesz miecz świetlny, a więcej do szczęścia – jak się okazuje – nie potrzeba. Od momentu zdobycia tego oręża nie będziesz chciał już raczej używać czegokolwiek innego. **Warto przy tej okazji wspomnieć, że jednym ze standardowych ustawień gry jest to, że podczas używania miecza świetlnego świat gry pokazywany jest zza pleców Kyle'a (a la TOMB RAIDER czy też pierwszy JEDI KNIGHT).** I niech cię ręka boska broni przed zmianą tego ustawienia. Z początku może być irytujące, lecz z czasem nauczysz się doceniać to rozwiązanie. Miecz świetlny to zdecydowanie największy atut JK2. Z jego pomocą możesz zarówno prowadzić efektowne boje, jak i efektywnie się bronić. Cieszy też fakt, że gdy ostrze miecza dotknie jakiejś płaszczyzny (np. stalowej ściany), to pozostają na niej stopione i iskrzące ślady. No i najważniejsze! Tak samo jak było to w przypadku prequela, JK2 przeplatany jest walkami z bossami. Pojedynki te toczone są z użyciem mieczy świetlnych i stanowią jedne z bardziej efektownych chwil, które przyjdzie ci z tym programem spędzić. Przy uwzględnieniu tych wszystkich wspaniałości aż trudno uwierzyć w to, że JEDI KNIGHT 2 optymalizowany był do pracy na procesorach... PIII 366. Na PIII 450, 128MB RAM i VooDoo 3 2000. Przy ustawieniu większości detali na maksimum, gra działała... bardzo sprawnie. Warto jest jednak wzmocnić nieco procesor, dodać nieco pamięci RAM i zainstalować uznawaną przez twórców oprogramowania kartę graficzną (np. taki GeForce 4 bardzo ładnie daje sobie radę!), aby gra rozwinęła swe skrzydła w pełnej glorii i chwale. Warto zauważyć, że działający przecież w oparciu o ten sam engine graficzny MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT, choć rzeczywiście świetny, nie był aż tak – z programistycznego punktu widzenia – dopracowany. I o czym to świadczy? Na dobrą sprawę – o niczym, choć fakt sprawnego działania JK2 na słabszych maszynach niewątpliwie raduje.

Celowo nie piszę tu nic o scenariuszu gry, gdyż po prostu nie chcę psuć ci zabawy. Historia jest długa – jak na „Gwiezdne Wojny" przystało – i serwowana w formie


W rozgrywce multiplayer nie ma litości dla pokonanych. Skończyła ci się amunicja? To lepiej zejdź mi z drogi


Podczas gry przyjdzie ci podziwiać wiele cudów imperialistycznej architektury. Spójrz, proszę, na te schody...




No, co to za gość... Już wyjąwszy fakt, iż świeci jak lampka halogenowa – brzydkie to jak noc galaktyczna, a na dodatek agresywne jeszcze. Skandal!



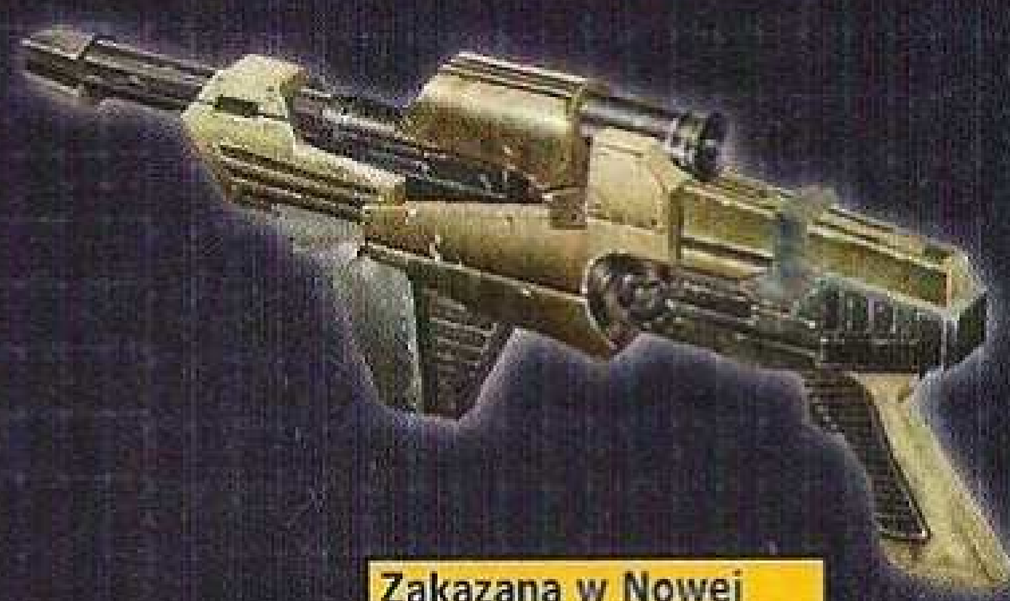
Żeby dobrze widzieć wroga przyda się lorneta (+meduza)



Ta broń strzela impulsem elektromagnetycznym. Szczególnie skuteczna przeciwko droidom, robotom i innym maszynom



"Bryar Pistol" to ulubiona broń głównego bohatera



Zakazana w Nowej Republice broń, używana głównie przez kryminalistów



Nieco archaiczna, lecz bardzo skuteczna... kusza



Golan Arms FC1, często używana przez oddziały policji



Zabójcza broń automatyczna – szybkostrzelna i niezwykle skuteczna



Mała, lecz groźna pukawka – standardowe wyposażenie sił Imperium

renderowanych przez engine gry przerywników. Każde kolejne słowo zdradzi zbyt wiele, więc niechaj wystarczy, że podczas zabawy spotkasz zarówno Lando Calrissiana, jak i Mon Monthę czy Luka Skywalkera. Gdy zaś znudzi ci się gra według określonego scenariusza, zawsze możesz przesiąść się do trybu gry sieciowej. I nie musisz mieć w tym celu nawet modemu! Goście z Raven przygotowali kilka bardzo fajnych botów, z którymi można sobie poćwiczyć i od których można dostać w skórę zupełnie tak, jak w życiu.

Niestety! Wszystko co dobre, słono kosztuje. **W przypadku JEDI KNIGHT 2 cena ta jest szczególnie wygórowana – około 160 PLN za jedną, wprawdzie po brzegi miodem wypełnioną płytkę.** To już nawet nie tyle zdzierstwo, co brak poszanowania dla klienta. Nie zdziwię się, jeżeli LucasArts z czasem „przejedzie" się na swojej strategii marketingowej. Doskonale rozumiem, że za dobre trzeba płacić, ale są przecież pewne granice moralności! Tak zatem, ów jeden punkt mniej w ogólnej ocenie zostaje odebrany za cenę produktu właśnie! Podkreślmy bowiem raz jeszcze, że – pomimo swej wysokiej ceny – JK2: JEDI OUTCAST to świetna gra. Bodaj najlepsza, jaką w tym roku miałem przyjemność oglądać. Niech Moc... i tak dalej...



Działanie niektórych broni mogłoby zadziwić profesorów fizyki. Ileż to iskier, wybuchów, wyładowań elektrycznych...

http://www.lucasarts.com/products/outcast/html



Bardzo przyjemna strona. Znajdziesz w zasadzie wszystko, co chciałbyś wiedzieć o JEDI KNIGHT 2, ale boisz się zapytać...

Jedi Knight 2: Jedi Outcast — **5**

FPP / LucasArts / LEM

Cena: 169 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 450 MHz, 128 MB RAM

Grafika 5 Dźwięk 6 Frajda 6

\+ Absolutnie wszystko, poza...

– ...wygórowaną ceną

Konieczność dla każdego wielbiciela dobrych gier. Działa całkiem nieźle nawet na słabszym sprzęcie

Tekst: Anzelmo

DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT

Kolejna część przygód Duke'a zaskoczyła wszystkich: po pierwsze – gracze nie spodziewali się powrotu do platformówki, po drugie – o powstawaniu gry nie było prawie nic słychać...

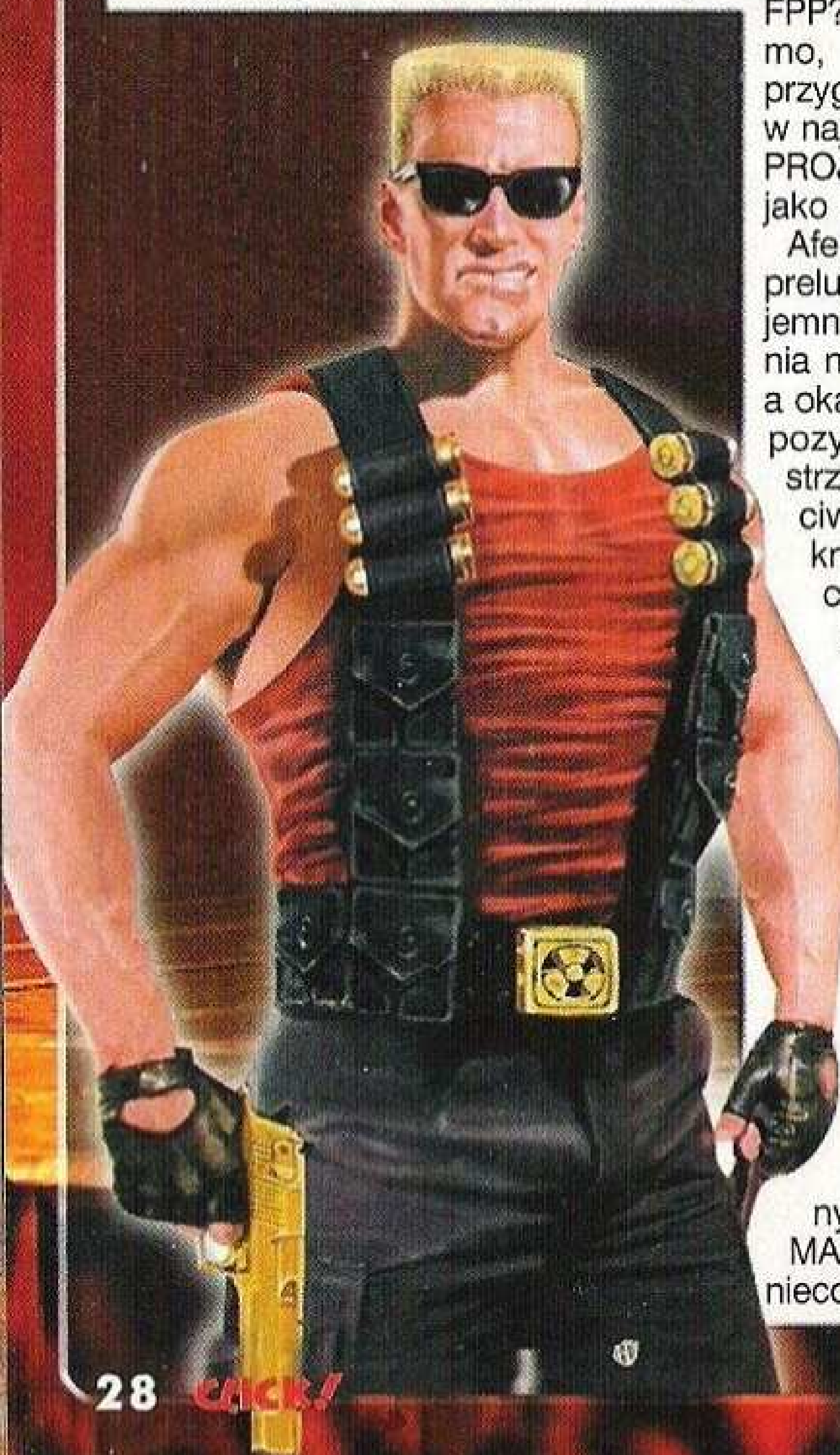


Na swojej drodze napotkasz wiele wybryków genetycznych eksperymentów. Dla każdego masz coś miłego!



Strzał jedną ręką z takiego kalibru to normalka. Że też musiałem zostawić granatnik w drugich spodniach!

Podczas gdy wszyscy od ładnych paru lat wypatrują z niecierpliwością DUKE NUKEM FOREVER, tytułu, który położy na łopatki wszystko, co do tej pory powstało w dziedzinie gier FPP, wydawca serii niespodziewanie serwuje wyjątkowo smakowitą zakąskę w postaci MANHATTAN PROJECT. Obrońca Ameryki i nieoficjalny narodowy bohater ponownie wkracza do akcji. **Nie byłoby w tym nic niesamowitego, gdyby nie fakt, że zamiast typowej strzelaniny z widokiem z perspektywy pierwszej osoby, otrzymaliśmy klasyczną platformówkę z akcją oglądaną z boku i wszystkimi cechami, jakie powinny charakteryzować tytuł tego gatunku.** Czy to źle, że DUKE nie należy chwilowo do przedziału gier FPP? Zdecydowanie nie! Jak wiadomo, dwie pierwsze części jego przygód też były platformerami i to w najczystszej postaci. MANHATTAN PROJECT potraktować więc trzeba jako udany powrót do korzeni.



Afera na Manhattanie miała być preludium, którego celem było uprzyjemnienie długich chwil wyczekiwania na hit DUKE NUKEM FOREVER, a okazała się wyjątkowo sycącą propozycją. Gwarancja dużej ilości strzelania, ogromnych hord przeciwników, sporej dawki świeżej krwi, ciekawych poziomów i zabójczego humoru Duke'a na pewno przyciągną przed monitory rzesze fanów. Nikt nie powinien czuć się zawiedziony. **Mech Morphix, toksyczny typ spod ciemnej gwiazdy, opanował Manhattan.** Już niedługo cały Nowy Jork może pogrążyć się w toksynach o nazwie GLOPP i nie będzie wtedy ratunku dla nikogo. Od czego jest jednak Duke? Na pewno z chęcią oczyści miasto z panoszącej się wszędzie szumowiny, by tylko uczynić świat bezpiecznym dla wszystkich egzotycznych tancerek!

MANHATTAN PROJECT odchodzi nieco od klimatu infantylnych platformówek, w których jedynym celem jest podążanie do przodu i prucie z karabinu. Faktycznie, Duke większość czasu spędza na sprincie w prawą stronę, skacząc przy okazji i podciągając się na podesty, ale to nie wszystko! Wchodząc do budynku czy też skręcając w korytarz, podążasz w głąb ekranu. **W pełni trójwymiarowa oprawa graficzna w połączeniu z możliwością poruszania się nie tylko na boki, ale również w głąb planszy, robi bardzo przyjemne wrażenie.** Czasami gra wygląda jak rasowe TPP, gdyż dynamiczna kamera zmienia swoje położenie podczas ciekawszych elementów gry!

Już kilka pierwszych poziomów zdradza, czego można się po MP spodziewać. Zaczynasz na dachu wielkiego wieżowca. Wyposażony jesteś wyłącznie w pistolet sporego kalibru. Już po chwili na celownik nawijają się znane z DUKE NUKEM 3D zmutowane gużce w policyjnych kubraczkach i zabawa zaczyna rozkręcać się na całego. Jak zwykle mocny w gębie Duke ma na każdą sytuację odpowiedni ko-

mentarz i traktuje swoje zadanie jak codzienną pracę! Szybko daje się zauważyć, że teren przepełniony jest wszelkiego rodzaju bonusami i power-up'ami w postaci double-damage, pola siłowego czy też jet-packa! Zupełnie tak, jak to wszystko powinno wyglądać w prawdziwej, „staroszkolnej" platformówce! Na każdym poziomie do zebrania jest 10 miniaturowych bomb atomowych (nuke'ów), poukrywanych w najróżniejszych miejscach. W zamian za nie pod koniec etapu czekają niespodzianki materialne, pomocne podczas dalszej przygody. Pełno jest też poukrywanych miejsc, czyli tzw. sekretów. Czasami trzeba sprzedać kopa niepozornie wyglądającej ścianie, a innym razem wykonać podwójny skok, tak, aby dostać się na teoretycznie niedostępną kładkę. Poziomy zostały zaprojektowane tak, aby zbytnio nie komplikować sprawy, a przy okazji poddać lekkiej próbie zmysł orientacji gracza. **Jak wiadomo, perspektywa, w jakiej pokazano świat gry, nie sprzyja rysowaniu w głowie mapki i łatwo tu o lekką konsternację.** Na szczęście ślepe zaułki to rzadkość i po chwili można się łatwo do takich niedogodności przyzwyczaić. Każdy etap to coś nowego; biegasz po dachach wieżowców, pędzącym pociągu, nowojorskich systemach kanalizacyjnych itp.

Duke nie byłby sobą, gdyby nie otaczały go piękne kobiety. On wprost uwielbia je ratować, a one potrafią mu to sowicie wynagrodzić. Czułe słówka po uratowania bezbronnych tancerek go-go, takie jak „Dance for me baby" lub „Babylicious!" skutecznie rozluźniają atmosferę i sprawiają, że nie masz wątpliwości, kto jest bohaterem gry. Również każda niewygodna sytuacja opisywana jest przez Duke'a w bardzo dosadny sposób. Tekst „I could do this all day!" rozbawił mnie najbardziej. W czasach, kiedy gry prześcigają się w wielkościach, wyniosłości i budżecie przeznaczonym na ich produkcję, DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT udowadnia wszystkim, że aby gra odniosła sukces, nie potrzebuje skomplikowanego scenariusza i wepchniętych na siłę elementów RPG. Jak się okazuje, zapotrzebowanie na rozrywkę, która nie wymaga od graczy zbytniego wysilania szarych komórek, nadal istnieje! Taką grą właśnie jest nowy DUKE. Grą lekką, łatwą, przyjemną i do tego bardzo wciągającą…

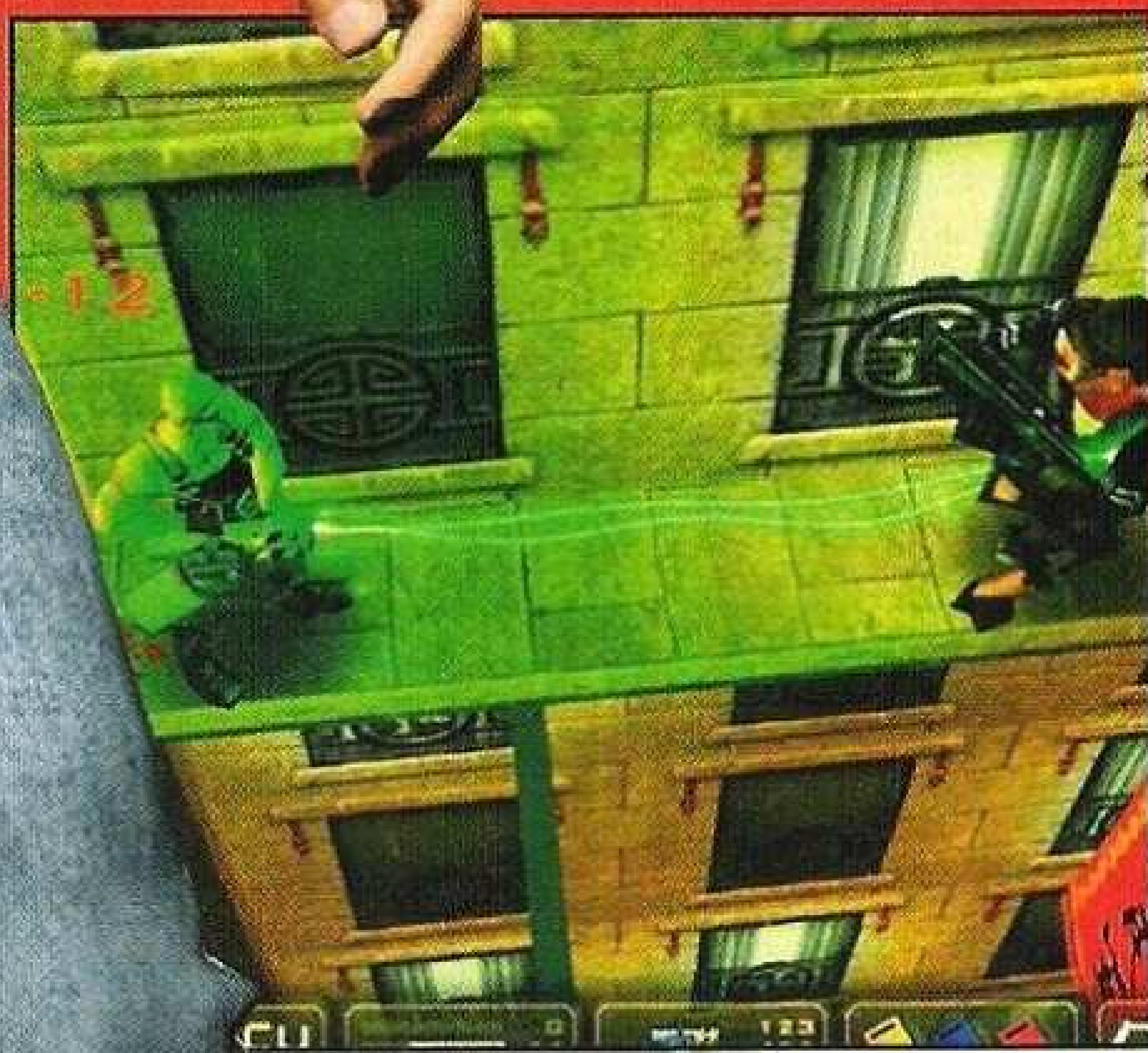


Rasowa platformówka z Księciem w roli głównej. Wspaniała zabawa z dużą ilością strzelania, skakania i ukrytych przejść. To jest właśnie to!

http://www.duke.pl



Polska wersja oficjalnej, angielskojęzycznej witryny. Dużo materiałów graficznych oraz tekstowych. Naprawdę polecamy...



Dzięki tej zielonej plazmie zmniejszysz przeciwnika i zrzucisz go z gzymsu!!



Strzał poniżej pasa! Tutaj wszystkie chwyty są dozwolone. Duke z nikim się nie patyczkuje i serwuje ołów bez wyjątków

Duke Nukem: Manhattan... **5-**

Platformówka / Arush / LEM

Cena: 79 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 550HMz, 128 MB RAM, 500 MB na HDD

Grafika 4+ Dźwięk 4- Frajda 5+

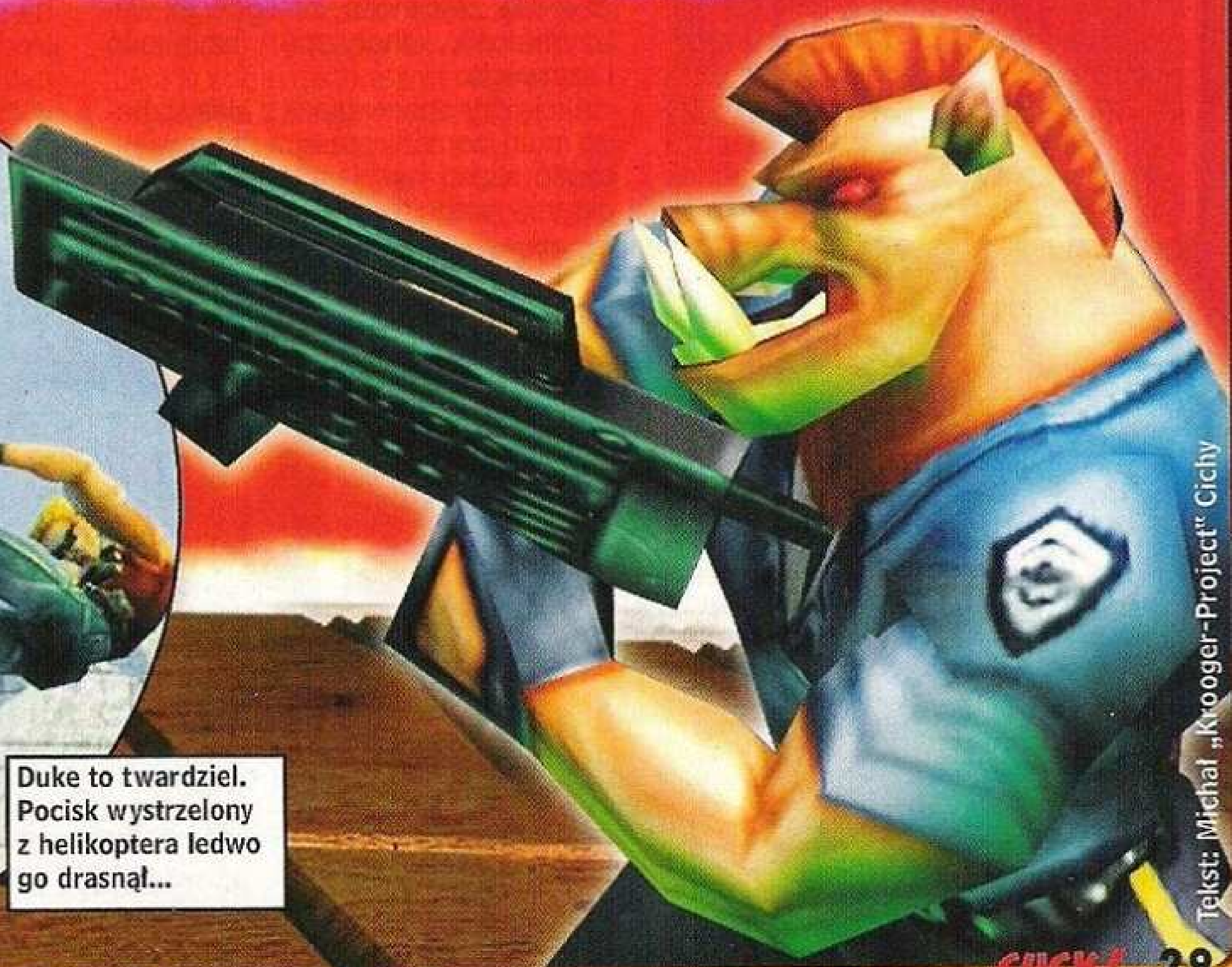
\+ Świetny, oryginalny klimat staroszkolnej platformówki, świetna zabawa!

\- Miejscami dziwna perspektywa, niektóre poziomy są zbyt skomplikowane jak na platformówkę

Oczekując na DUKE NUKEM FOREVER, można zagrać w MANHATTAN PROJECT – ot, taka sympatyczna „przekąska"



Duke to twardziel. Pocisk wystrzelony z helikoptera ledwo go drasnął...

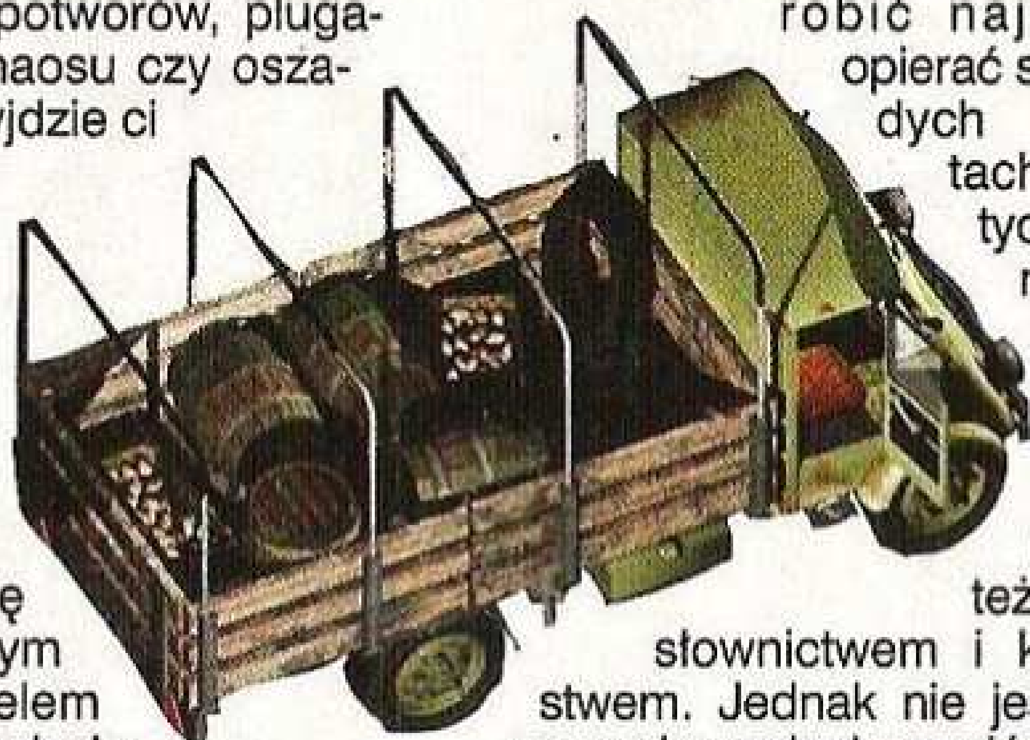


Tekst: Michał „kroooger-Project" Cichy

Another War

II wojna światowa kryje wiele tajemnic. ANOTHER WAR daje ci okazję rozwikłać jedną z nich. Tylko czy podołasz zadaniu?

Autorzy cRPG często wykorzystują wyimaginowane krainy, fantastyczne kreatury, magię i niewiarogodne sploty wydarzeń. Dość rzadko jednak odwołują się do rzeczywistych wydarzeń naszej cywilizacji. **ANOTHER WAR należy do grona nielicznych gier, które przedstawiają losy młodego poszukiwacza przygód, uwikłanego w tajemniczą historię z czasów II wojny światowej.** Zamiast walczyć z hordami krwiożerczych potworów, plugawych pomiotów chaosu czy oszalałych magów, przyjdzie ci zmierzyć się z nazistami.



Fabuła ANOTHER WAR rozpoczyna się w małej wiosce na terenach okupowanej Francji, gdzie umówiłeś się na spotkanie ze swym starym przyjacielem Pierrem. Szybko okaże się, iż twój dobry znajomy wszedł w posiadanie tajemniczej mapy. Z dość krótkiej rozmowy dowiesz się, iż mapa prowadzi do czegoś niezwykle ważnego i cennego zarazem. Pierre da ci do zrozumienia, że za żadne skarby mapa nie może wejść w posiadanie nazistów. Jednak zanim zdołasz dokończyć nerwową pogawędkę, Gestapo wpadnie na salę i aresztuje was obu. Czas rozwikłać tę zagadkę...

Przed rozpoczęciem przygody musisz zdecydować się na jedną z trzech klas: mięśniaka, złodzieja lub też intelektualistę. Łatwo zauważyć, czym będziesz musiał się kierować w rozwiązywaniu zagadek przy danym wyborze. Wybór profesji znacząco wpłynie na przebieg gry, dlatego warto się zastanowić, co lubisz robić najbardziej: opierać się na twardych argumentach popartych pięściami, zwinnymi paluszkami i wprawnym okiem czy też bogatym słownictwem i krasomówstwem. Jednak nie jest to jedyna cecha opisująca głównego bohatera. **Na wstępie musisz jeszcze rozdzielić 4 punkty rozwoju pomiędzy: siłę, zręczność, inteligencję, wytrzymałość, charyzmę, szybkość i szczęście.**

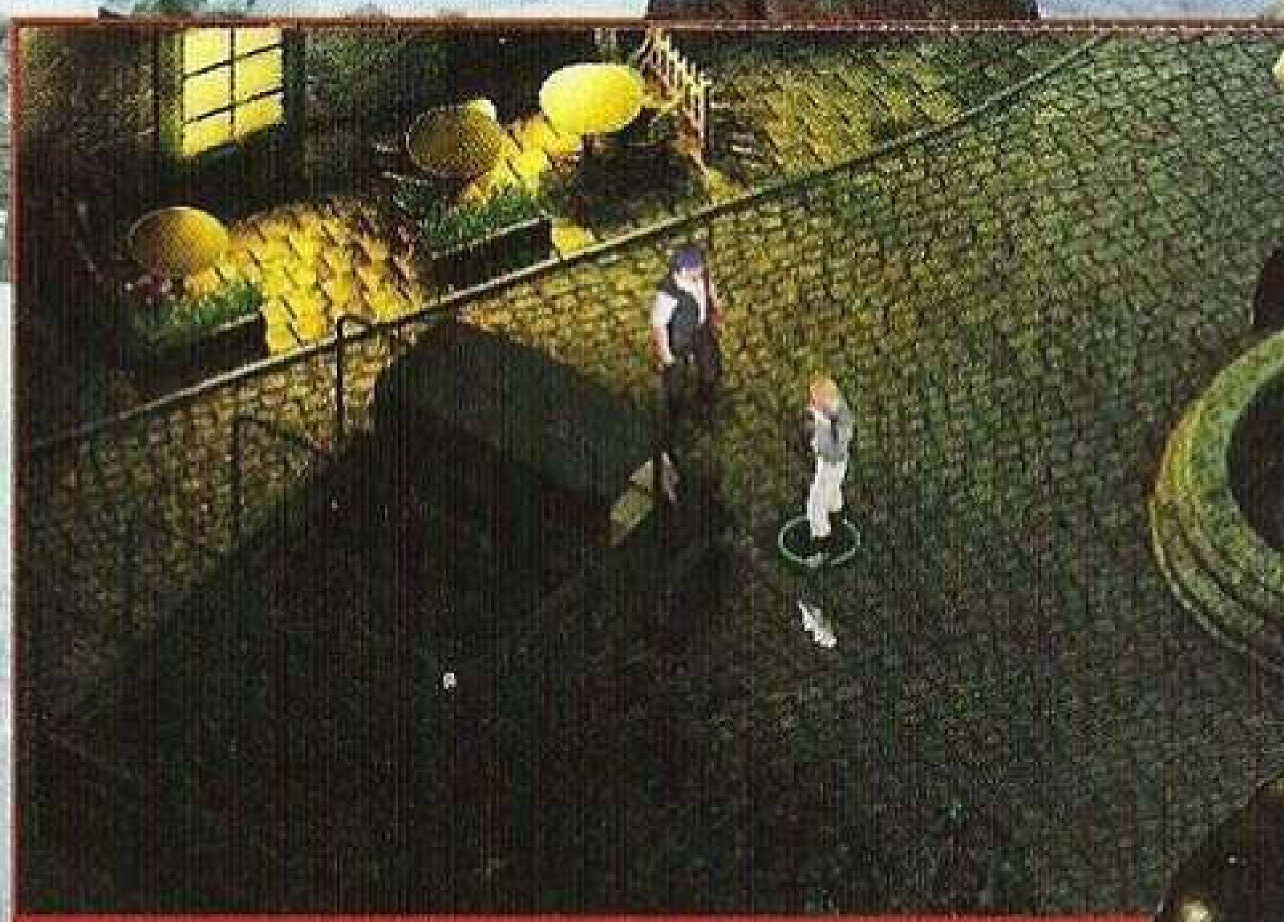
Akcję gry obserwujesz z klasycznego rzutu izometrycznego. Przez większość czasu będziesz przeczesywał ekran w poszukiwaniu nowych przedmiotów potrzebnych do rozwiązywania kolejnych zagadek. Niemało czasu poświęcisz na walkę z mnożącymi się w Europie Niemcami i Rosjanami.

Za każdego pokonanego przeciwnika, jak i pomyślnie wykonaną czynność, otrzymasz pewną sumę punktów doświadczenia. W przypadku przedmiotów i czynności jest to z góry ustalona suma, na którą nie masz wpływu. Doświadczenie płynące z walki będzie zmieniać się wraz ze zmianą poziomu postaci w drużynie. Podczas swych wojaży po Europie spotkasz również sprzymierzeńców, którzy przy odpowiedniej argumentacji pójdą za tobą w ogień. Jednym z pierwszych towarzyszy będzie Johann – niemiecki dezerter i alkoholik. W przyszłości spotkasz wiele innych postaci, z którymi przyjdzie ci współpracować.

Każdy kolejny poziom doświadczenia pozwoli ci wydać dodatkowy punkt rozwoju na podstawowe cechy



Imię? James. Nawisko? Bond. James Bond. Wykształcenie? No pewnie, że... wyższe. Języki? Ten... no... francuski...



Tym gruchotem daleko nie zajedziesz, chociaż podobno na wojnie się nie wybrzydza... Spróbujmy...





W Stalingradzie temperatura spada poniżej 40°C. Przechodnie zamarzają w drodze do sklepu



Przyjdzie ci zwiedzić blisko pół Europy w poszukiwaniu odpowiedzi na pytania dręczące bohaterów...

postaci lub specjalne umiejętności. Te ostatnie dzielą się na dwie zasadnicze kategorie: ogólne i klasowe. Do ogólnych można zaliczyć umiejętności dostępne dla wszystkich profili postaci. Wśród nich, oprócz klasycznych zdolności do posługiwania się najróżniejszymi typami uzbrojenia, znajdą się umiejętności specjalne, np. Mistrz Picia Śliwowicy czy też Bohater Związku Radzieckiego. Klasowe umiejętności są bezpośrednio uzależnione od profesji twojej postaci, dlatego warto spróbować swoich sił w ANOTHER WAR więcej niż raz. **Atutem AW jest swojski humor, zawarty nawet w szczegółach gry.** Ilość gagów w grze jest naprawdę ogromna, a ich poziom prezentuje się nadzwyczaj dobrze. Z pewnością bardzo pozytywny wpływ na humorystyczne sytuacje ma to, iż przygotowali je Polacy, dzięki czemu lepiej pasują do naszych realiów.

Natomiast system walki w AW, choć bardzo dynamiczny, nie bardzo przypadł mi do gustu. Zbyt dużo w tym wszystkim chaosu. Nawet uzbrojeni w szybkostrzelną broń przeciwnicy, zamiast schować się za jakąś przeszkodą i rozpocząć ostrzał, często biegają po ekranie w losowych kierunkach, oddając z rzadka strzały. Największym problemem gracza jest wskazanie myszką szaleńczo poruszających się wrogów. Szczerze mówiąc, o wiele bardziej pasowałby tryb rozgrywania walk z podziałem na tury. Pole gry jest niewielkie, przez co większość walk odbywa się z odległości około 5 metrów. W dodatku inteligencja komputerowych przeciwników jest dość niska.



Największym bólem ANOTHER WAR jest niska jakość animowanych postaci. O ile tła, wygląd przedmiotów i interface prezentują się przyzwoicie, to animacja sprawia wrażenie trochę zacofanej. Na pierwszy rzut oka widać, iż postaci nie są cieniowane w trybie rzeczywistym, przez co nawet w mrocznej celi postać promienieje. Druga sprawa, to niedopasowanie prędkości poruszania postaci do przebytego dystansu, co powoduje efekt „płynięcia". Takie niedociągnięcia można wybaczyć grom z gatunku RPG, jednak AW ma przecież w sobie dużo elementów akcji.

Oprawa dźwiękowa została wykonana z wielką starannością. Do nagrania wszystkich kwestii zatrudniono blisko 15 aktorów. Podczas podróży towarzyszy muzyka, która ulega zmianie w zależności od miejsca, w którym się znajdziesz. **Dzięki różnorodności muzycznych kawałków, możesz w pełni się zrelaksować i oddać rozwiązywaniu zagadek oraz walce z siłami nieprzyjaciela.**

Autorzy AW chcieli połączyć w grze głęboką fabułę i wartką akcję, jednak uchwycenie punktu równowagi między rozwiązywaniem zagadek a eksterminacją nazistów chyba trochę przerosło ich umiejętności. W efekcie ANOTHER WAR nie jest ani pełnokrwistym RPG, ani pompującym emocje hack&slash. Choć grze nie udało się uniknąć niedoróbek, z pewnością warto w nią zagrać, przynajmniej ze względu na bardzo ambitne podejście do tematu.

http://www.anotherwar.com



Strona nie jest zbytnio urozmaicona graficznie, ale są tu screeny z gry, informacja o niej i patche do pobrania



Miło by było zdrzemnąć się na chwilkę. Jednak wróg nie śpi! Najlepiej wszystko puścić z dymem, tylko bez wszczynania alarmu...

Another War

4

RPG / Cenega / IM Group

Cena: 99 zł	● PC	● GBC	● GBA
Multi: ✖	● PSX	● PS2	● DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 433 MHz, 128 RAM, karta graficzna 8MB

Grafika 4- Dźwięk 4+ Frajda 4+

➕ Ambitne podejście do tematu, dużo dobrego humoru, kilka różnych możliwości ukończenia

➖ Niedopracowane animacje postaci, prymitywny system walki, mocno uproszczony rozwój postaci

Połączenie RPG z dynamiczną grą akcji, osadzone w realiach II wojny światowej. Bardzo przyzwoita propozycja...

Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski

STARMAGEDDON

O tej grze było głośno już od jakiegoś czasu. Warto zwrócić na nią uwagę, zwłaszcza że pochodzi z polskiej stajni

Trzy lata temu skostniałe środowisko gier 3D ożywił HOMEWORLD. Na jego popularność złożyły się głównie 3 czynniki: przestrzeń kosmiczna jako miejsce akcji, prostota sterowania i rewolucyjny pomysł, czyli wprowadzenie do gry trzeciego wymiaru. Dzięki temu rozgrywka stała się niepowtarzalnym przeżyciem. Od tego czasu na rynku pojawiło się kilka podobnych gier, ale żadna spośród nich nie powtórzyła sukcesu HOMEWORLD. Tytułem, który ma taką szansę, jest produkt polskiej firmy Lemon Interactive. Jak piszą sami autorzy, ma to być gra, która nie tyle pchnie strategie czasu rzeczywistego w nowe rejony, lecz wykorzysta wszystko to, co dotychczas było w nich najlepsze. Piszą również, że kosmiczne bitwy mają być jedynie tłem do pokazania uczuć, jakie targają ludźmi i przedstawicielami obcych ras podczas walki, a fabułę gry można porównać do najlepszych książek z gatunku space opera, jak choćby „Gwiazdy, moje przeznaczenie" Ballarda.

Ludzkość osiągnęła tak wysoki stopień rozwoju technologicznego, że podróże kosmiczne na duże odległości, sięgające dziesiątków lat świetlnych, przestały być problemem. Sondy kosmiczne bezustannie poszukują nowych światów, które mogłyby stać się domami dla ludzi. Jak dotąd znaleziono dwie takie planety. Jedną stosunkowo blisko Ziemi, w układzie Alpha Centauri, drugą odkryto niedawno w pobliżu Aldebarana, w odległości 68 lat świetlnych od planety-matki. W jej kierunku wyruszają trzy potężne kolonizacyjne statki kosmiczne – Behemoty, pilotowane przez ludzi posiadających możliwość psychicznego kontrolowania tych potężnych okrętów-baz. **Niestety, w trakcie drogi zostają zaatakowane przez flotyllę okrętów obcej cywilizacji. Rozpoczyna się wojna.**



Grafika STARMAGEDDON jest naprawdę śliczna. Spójrz zresztą na screeny!

Tło „historyczne" gry jest nieco banalne. Ma za zadanie posłużyć jedynie jako krótkie wprowadzenie do konfliktu, w którym liczyć się już będzie twoja sprawność manualna i umysłowa. W grze istnieją trzy rasy: ludzie, demony i Vitechy, lecz gracz może kontrolować jedynie dwie pierwsze. Dostępne są dwie kampanie, w których przewijają się wspólne wątki fabularne, widziane z odmiennej perspektywy. Każda rasa posiada swoje unikatowe charakterystyki, przykładowo ludzka technologia umożliwia tworzenie stosunkowo szybkich, choć raczej słabo uzbrojonych okrętów, natomiast jednostki demonów są wol-


Czy te rozbłyskujące sześcianiki to jakieś zadanie geometryczne?

niejsze i nieco mniej zwrotne, lecz dysponują silniejszym uzbrojeniem. Co do trzeciej rasy? O jej zaawansowaniu technologicznym niech świadczy fakt, że zdobywa energię, przejmując ją z silników statków ras obcych. Przedstawiciele dwóch pierwszych ras muszą ją czerpać z przetwarzania asteroidów znalezionych w kosmicznej pustce.

Uwagę zwraca interfejs gry. Oprócz standardowych rozwiązań, jak wskazywanie kierunku ruchu bądź celu ataku lewym przyciskiem myszki, na ekranie praktycznie cały czas widzisz radar i mapę konfliktu. Masz także dostęp do menu rozwoju technologii. Widoczne są panele pomagające w ustalaniu odległości, na jaką przemieszczasz swoje jednostki. Szczerze powiedziawszy, interfejs ruchu, związany z wprowadzeniem trzeciego wymiaru przestrzeni, początkowo wydał mi się zdecydowanie mało przyjazny dla użytkownika, jednak po kilku godzinach przyzwyczaiłem się do niego i nie przeszkadzał w grze. **Przed rozpoczęciem właściwej rozrywki warto spędzić parę minut na oswajaniu się z wydawaniem rozkazów, a zwłaszcza z dobieraniem odległości, na jaką posyła się własne jednostki.** Na ekranie widzisz pewną wskazówkę graficzną, związaną z tym zagadnieniem. Kiedy kursor, którym kierujesz swoją jednostką, znajduje się w pobliżu jakiegoś obiektu, na monitorze widzisz promień łączący te dwa obiekty. Zdecydowanie usprawnia to kierowanie ruchem twoich jednostek.

Ciekawą innowacją jest automatyczny dobór formacji, odpowiedniej do zleconego zadania. Przykładowo, grupa okrętów, którym nakazano zaatakowanie wroga, automatycznie przybierze taką formację, jaka pozwoli najbardziej efektywnie wykorzystać broń i zwrotność jednostek wchodzących w skład grupy. Od samego początku gry widać, że autorzy położyli duży nacisk na grafikę programu. Silnik gry generuje w czasie rzeczywistym złożone efekty świetlne, co szczególnie dobrze widoczne jest przy okazji wszelkiego rodzaju eksplozji. Całości dopełniają dopracowane tła, a także mnogość obiektów, jakie można spotkać w przestrzeni: od asteroidów, do bram przestrzennych. Wszyscy posiadacze starszego sprzętu ucieszą się zapewne z wiadomości, że gra automatycznie dostosuje jakość grafiki do możliwości ich blaszaka tak, by w trakcie wielkich bitew to, co widzisz na ekranie, nie zamieniało się w pokaz slajdów.

I na zakończenie słowo o muzyce. Otóż nie zrobiła na mnie większego wrażenia. Ot, taka muzyczka, rozbrzmiewająca w tle kosmicznych potyczek. Zwróć jednak uwagę, że zmienia się dynamicznie. Kiedy zajmujesz się spokojnym lotem lub zbieraniem materiałów, słychać spokojne dźwięki, które w chwili rozpoczęcia walki płynnie przechodzą w ostre, szybsze rytmy.

Mówiąc krótko, wszyscy fani HOMEWORLDA powinni być więcej niż zadowoleni.


Na Ziemi zrobiło się za ciasno i ludzie muszą poszukać nowego domku


Okręty kosmiczne szykują się do ataku. Po wrogu zostanie tylko wspomnienie


Jak to zwykle bywa, gdy tylko twoi podopieczni chcą zawładnąć jakimś skrawkiem Kosmosu, od razu zjawia się cała banda Obcych, którzy też mają na niego chrapkę

http://www.lemon-interactive.com

Witryna firmy. Oficjalna strona gry STARMAGEDDON mieści się pod adresem http://starmageddon.gry-online.pl

Starmageddon 4

RTS / Lemon Interactive

Cena: 49,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 500 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 4 Dźwięk 3+ Frajda 4

\+ Wspaniała grafika, dobra grywalność, klimat kosmicznej rozgrywki

– Interfejs sterowania początkowo niejasny, muzyka mogłaby być bardziej urozmaicona

Ta gra powinna przypaść do gustu wszystkim miłośnikom kosmicznych RTS-ów, którzy rozmiłowali się w HOMEWORLD

Tekst: Artur „Pendragon” Marciniak

BLOOD OMEN 2

Jeśli myślisz, że Dracula był największym krwiopijcą na świecie, to znaczy, że nie znasz jeszcze Kaina. A powinieneś! Bardzo sympatyczny osobnik... Poznajcie się!

Kain powrócił! Żądny świeżej krwi postrach Nosgoth znów rusza na polowanie, pozostawiając za sobą ludzkie wnętrzności, kałuże czerwonej posoki i echa wrzasków przerażonych ofiar. Armia jego wampirów została zniszczona przez Sarafana, wojowniczego przywódcę ludzkiej rasy, a sam Kain pokonany. Nastała pora zemsty i próby odzyskania swojego dziedzictwa. Wendeta Kaina zapowiada się wyjątkowo krwawo.

Krwawo w tym przypadku wcale nie znaczy ciekawie. Już na początku można zauważyć, że BLOOD OMEN 2 mógłby być produktem o wiele bardziej dopracowanym pod niemal każdym względem i stać się dzięki temu przebojem. A tak, gracze otrzymali produkt jedynie dobry, bez wodotrysków i piania z zachwytu. Jest to przykład na to, jak można nie wykorzystać drzemiącego w danym tytule potencjału.

Podstawowym zarzutem w stosunku do drugiej części przygód Kaina jest jej totalna liniowość. Jak bowiem można nazwać sytuację, gdzie podczas przemierzania Nosgothu nie ma mowy o jakiejkolwiek swobodnej eksploracji terenu, a jedyna rzecz, którą wykonujesz, to ciągła walka, napieranie do przodu, odnajdywanie dźwigni otwierających drzwi na kolejne etapy i to bez możliwości powrotu we wcześniejsze rejony? I tak w kółko! Brak jakichkolwiek zadań, questów, zagadek czy też swobodnego wybierania drogi! Jakby to nie wyglądało, jest to krok wstecz! Ci, którzy pamiętają jeszcze pierwszą część BLOOD OMEN, poczują się zawiedzeni. Również walka nie jest żadnym wyzwaniem. Fakt, że trup ściele się gęsto, a czerwona jucha bryzga na wszystkie strony, niedostatecznie przysłania niedoróbki techniczne. Teoretycznie do wykonania masz tylko trzy ciosy połączone w efektowne combo. W walce możesz wykorzystać szereg znalezionych broni, ale co z tego, skoro za każdym razem bijatyka wygląda tak samo. W praktyce istnieje jeszcze możliwość złapania ofiary „za fraki" i zadania jej dalszych ciosów.


Hmm... ciekawe, jaką grupę krwi ma ten nieszczęśnik pod ścianą. Na podwieczorek preferuję coś z B Rh (-)


Postać głównego bohatera rzeczywiście prezentuje się ciekawie. Co z tego, skoro cała grafika nosi piętno niedopracowania i braku rozsądnej ilości detali...



Znajdź dźwignię, a drzwi na końcu korytarza otworzą się. Ludzie, przecież to są jakieś żarty. Kain zasługuje na więcej!



Niektóre pomieszczenia zachwycają swym wystrojem. Gdyby jeszcze postarano się o kilka innych udoskonaleń graficznych...

Możliwe jest też wykonanie czegoś w rodzaju fatality (definitywnego dobicia przeciwnika), jak np. skręcenie karku. Nie można nie wspomnieć o konieczności wysysania krwi z poległych ofiar. Regeneruje ona siły witalne Kaina. Wszystko na pierwszy rzut oka wygląda zadowalająco, ale to tylko pozory. Po dłuższym graniu schematyczność widać na każdym kroku. Pojedynki ograniczają się do bezmyślnego uderzania w klawisze. Jeśli twój atak zostanie zablokowany, możesz liczyć na bolesną ripostę w postaci ciosów przeciwnika.

Gra stwarza wrażenie prostej produkcji dla masowego odbiorcy. Wszystko dzieje się bardzo szybko i nie ma czasu na przestoje czy jakiekolwiek zastanowienie nad kolejnym krokiem. Śmieszą też takie elementy, jak scenariusz oparty na powstaniu wampirów przeciwko ludziom, czy też dziwny sposób zdobywania przez Kaina zdolności specjalnych, które znaleźć można po prostu w... skrzynkach. Wygląda to, jakby ktoś miał dobry pomysł na grę, ale okazało się, że na jej stworzenie ma tylko miesiąc. Na siłę więc poupychał różne dziwne elementy, zastosował prosty system walki i płytkie tło fabularne. To niedopuszczalne!

Drugi BLOOD OMEN niestety nie poraża jakością oprawy graficznej. Faktem jest, że animacje są wyjątkowo płynne i na odpowiednim sprzęcie nic podczas gry się nie zacina, ale sam świat gry wygląda jakby stworzony został dla potrzeb pierwszych układów graficznych Voodoo. Nie jest to może wielką wadą i mała liczba detali czy też proste tekstury nie przeszkadzają podczas grania, ale sprawia to wszystko wrażenie pójścia na wyjątkową łatwiznę. W porównaniu z niedawno wydanym SOUL REAVER 2 z tej samej serii dużych różnic dopatrzyć się nie można, ale jak pamiętasz, przygody Raziela toczyły się w większości na otwartych terenach i tam grafika robiła odpowiednie wrażenie. Tutaj tak nie jest. Akcja BLOOD OMEN 2 toczy się w ciasnych pomieszczeniach i na średniowiecznych dziedzińcach, a wszelkie niedoróbki graficzne starają się maskować wszędobylskie ciemności. Mówiąc o animacji, nie miałem na myśli tej dotyczącej bohatera i postaci występujących w grze. Bardzo slabiutki motion-capture w obecnych czasach jest co najmniej nie na miejscu. Wszystko zdaje się nieco ratować bardzo klimatyczna muzyka i dźwięki, za które rzeczywiście programistom należy się duży plus.

Czy w związku z tym BLOOD OMEN 2 skazany jest na porażkę? Niekoniecznie. Tytuł z tradycjami zawsze znajdzie zwolenników. Gra spodoba się na pewno wszystkim fanom serii, jak i tym, którzy cenią mroczny klimat, wartką akcję i dużo krwi na ekranie. Jeśli nie razi cię prostacka rozgrywka, infantylne zagadki i brak jakiejkolwiek głębi w fabule, jest to produkt właśnie dla ciebie. Szkoda tylko, że wymagający odbiorca może poczuć się zawiedzony.

Jak wiadomo, wampiry żywią się krwią. Nie możesz przecież dopuścić, aby Kain biegał głodny...





Przepraszam bardzo, którędy do baku-bakowa? Tam, gdzie ci chłopcy stoją? Dziękuję panu... znaczy się pani. Nieważne!



Ha! Czyżby siedziba innowierców? Zapamiętają raz na zawsze, że z królem wampirów się nie zadziera!

http://www.eidosinteractive.com



Tutaj znajdziesz odnośnik do strony poświęconej grze. Witrynę wykonano we flashu i zawiera naprawdę sporo materiałów

Blood Omen 2 — **3+**

TPP / Eidos / IM Group

Cena: 139 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium III 600 MHz, 128 MB RAM, 1.8 GB na HDD

Grafika **4-** Dźwięk **4** Frajda **3**



Postać głównego bohatera. Rozgrywka potrafi rzeczywiście wciągnąć



Przeciętne wykonanie, liniowość akcji... To nie to, na co wszyscy czekali od pięciu lat!

BLOOD OMEN 2 to gra jedynie dobra. Nie zniechęci jednak do siebie fanów serii i graczy ceniących hektolitry rozlewanej krwi

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

TREVOR CHAN'S CAPITALISM II™

Chcesz zarobić kilka milionów dolarów i udać się na emeryturę?

Tekst: Artur „Kroko" Kowalski

Zdecydowana większość gier komputerowych nie wymaga jakiegokolwiek wysiłku umysłowego. Rozwalanie setek potworów czy szybka jazda sportowym wozem zbytnio nie rozwija. Takie gry nadają się idealnie na ciężkie dni. Przychodzą jednak takie chwile, że chciałbyś choć trochę używać twoich szarych komórek. Najlepszym rozwiązaniem jest niewątpliwie gra ekonomiczna.



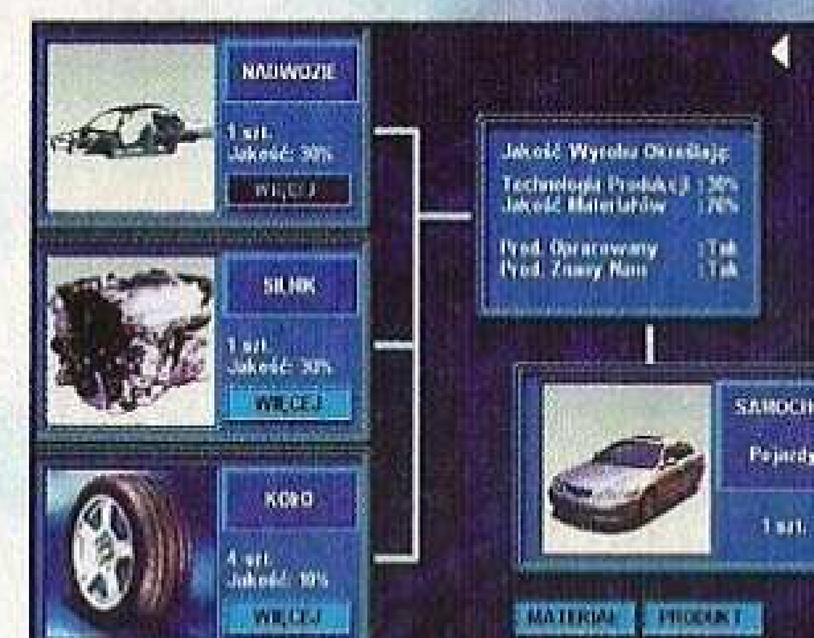
Niestety, tego rodzaju produkty nie ukazują się zbyt często na naszym rynku, dlatego też każdemu tytułowi należącemu do tej kategorii warto poświęcić trochę uwagi. **Właśnie do sklepów zawitał CAPITALISM 2, jedna z lepiej zapowiadających się gier ekonomicznych.** Wcielasz się w niej w prawdziwego kapitalistę, którego zadanie polega na nieustannym pomnażaniu majątku. Zabrzmi to może dość trywialnie, ale nie jest to taka łatwa sprawa.

Gra obejmuje większość zagadnień współczesnej gospodarki, począwszy od wydobywania surowców, poprzez produkcję i sprzedaż gotowych produktów, a skończywszy na inwestycjach giełdowych. Najprościej jest oczywiście zacząć od handlu. Jednak tu czeka cię pierwszy problem: który rodzaj sklepu zbudować? A to dopiero początek kłopotów. W zależności od wybranego typu sklepu możesz sprzedawać w nim 60 różnych produktów. Wybudowanie prawidłowego łańcucha produkcyjnego, który zaspokajałby popyt na dane dobra, graniczy praktycznie z cudem. Zawsze czegoś jest za mało lub za dużo. W skrajnych przypadkach okazuje się, że jeden z dostawców zaprzestaje handlować potrzebnym ci surowcem. Jeśli weźmiesz pod uwagę fakt, że możesz wytwarzać 90 produktów z dwudziestu surowców naturalnych oraz kilkunastu mineralnych, to otrzymujesz naprawdę ogromną liczbę możliwych kombinacji.

Produkcja i sprzedaż wszelakich dóbr to tylko cześć twojego zadania. Do odniesienia sukcesu będą ci potrzebne szerokie badania nad unowocześnianiem produktów. Zamiast budować własne laboratoria, możesz odkupić gotowe technologie od konkurentów. Za odpowiednią opłatą możesz przejąć także ich fabryki i sklepy. Jeśli jednak nie chcesz być przemysłowcem, powinieneś zainwestować fundusze w media (prasa, radio i telewizja) albo w nieruchomości. Przyszłych maklerów zainteresuje też możliwość grania na giełdzie.

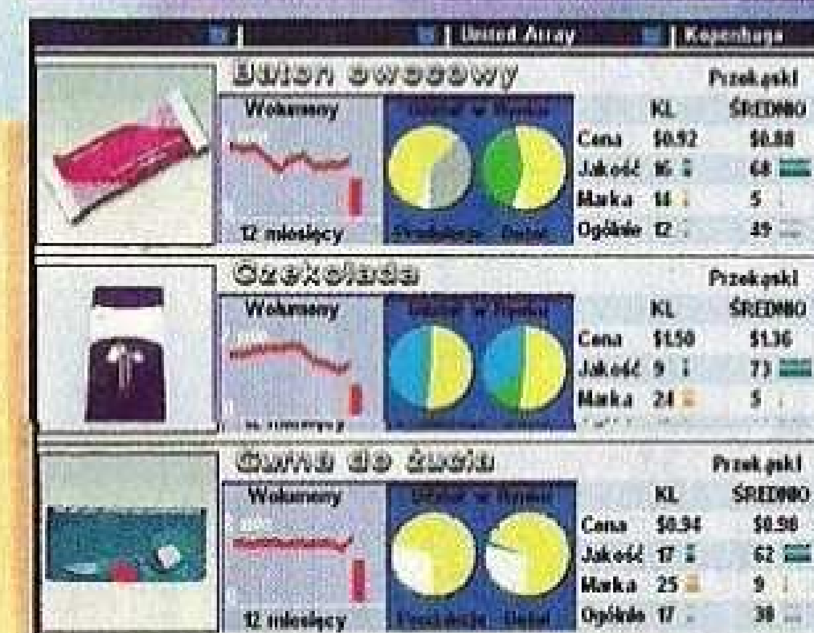
Można spokojnie powiedzieć, że jest to najdoskonalsza symulacja firmy, jaka kiedykolwiek powstała. To rewelacyjne odwzorowanie rzeczywistości wpływa bardzo istotnie na poziom rozgrywki. CAPITALISM 2 to niewątpliwie najtrudniejsza gra ekonomiczna, jaka dotychczas ukazała się na rynku. Zanim zorientujesz się, na czym to wszystko polega, minie naprawdę dużo czasu.

Na koniec zostawiłem wrażenia audiowizualne. Widok mapy to znany z SimCity rzut izometryczny. **Jak na grę ekonomiczną, grafika stoi na dość przyzwoitym poziomie. Trochę gorzej jest z dźwiękiem.** Wprawdzie dostępnych jest sporo utworów, jednak wszystkie podchodzą pod techno. CAPITALISM 2 to gra dla fanatyków strategii ekonomicznych. Jeśli masz zamiar w przyszłości zarządzać jakimkolwiek przedsiębiorstwem, jest to dla ciebie pozycja obowiązkowa.


Połącz karoserię, silnik i cztery kółka, a zbudujesz samochód. Łatwe, nie?



Ulokuj w centrum sieć supermarketów, a na obrzeżach zbuduj kilka fabryk. Jeśli wykupisz jeszcze lokalne media, miasto będzie należeć do ciebie

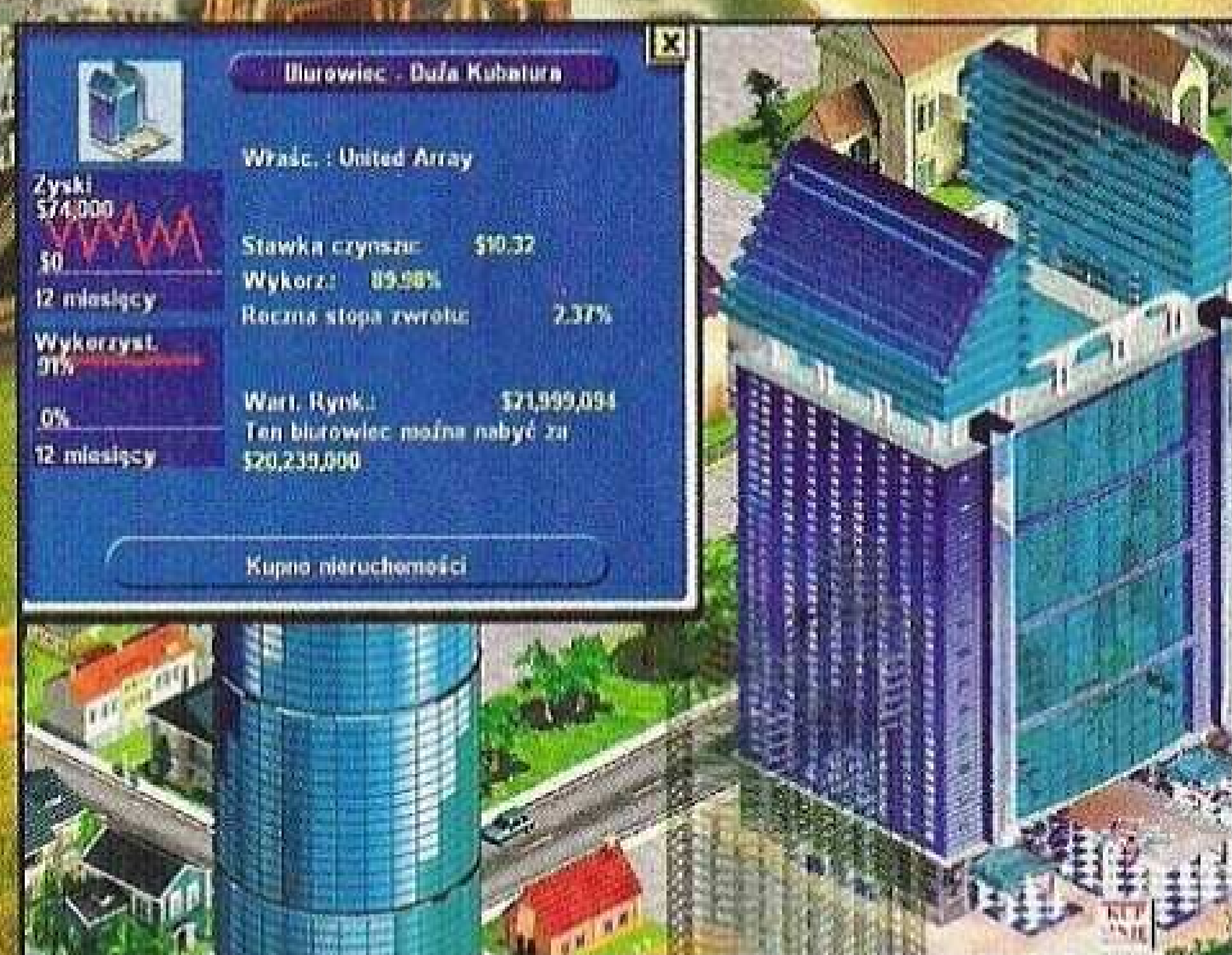


Rynek przekąsek został opanowany, teraz nadszedł czas na desery

http://www.ubi.com/us/games/capitalism2



Niestety, producent gry się nie wysilił. Na stronie nie znajdziesz nic ciekawego, kuleje także część z grafiką



Jeśli znudzisz się produkcją i sprzedażą produktów, możesz zająć się innymi dziedzinami. Teraz modne są nieruchomości


Zamiast kupować produkty spożywcze, lepiej je samemu wyprodukować. Własne truskawki są zdecydowanie smaczniejsze

Capitalism 2

4-

Ekonomiczna / Ubi Soft / CD Projekt

Cena: 99 zł — PC / GBC / GBA

Multi: ✓ — PSX / PS2 / DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 400MHz, 128 MB RAM, 150 MB HDD

Grafika 4 — Dźwięk 3+ — Frajda 4

\+ Gra doskonale odzwierciedla rynkowe realia, dobra dla wszystkich przyszłych ekonomistów...

– ... i dlatego jest bardzo skompikowana. Nawet studenci ekonomii mogą mieć z nią problemy

CAPITALISM 2 to gra przeznaczona dla przyszłych dyrektorów. Zwykli śmiertelnicy nie powinni zaprzątać sobie nią głowy

NINTENDO GAMECUBE™

Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02



Luigi's Mansion

Bardzo Cię wystraszy.

Life's a game

www.nintendogamecube-europe.com

Jazz and Faust

To „coś" przypominające amulet jest w rzeczywistości kieszenią. Ale nie tak prosto się o tym przekonać

Dwaj główni bohaterowie: brunet Jazz i blondyn Faust. Od ciebie zależy, którego poprowadzisz



Oficjalna polska strona gry. Zawiera informacje o tytule oraz wiele dodatków (grafiki, muzyka, patche itd.)

Przygodówka rozgrywająca się na Bliskim Wschodzie? A czemu nie?!

Jazz jest pechowym przemytnikiem, który często popada w tarapaty. Faust natomiast to romantyk, który na swoim statku często oddaje się marzeniom. Wybór bohatera należy do ciebie, a decyzję podejmujesz już na samym początku zabawy.

Gra każdym z bohaterów jest troszkę inna. Spotykasz co prawda te same postacie, rozwiązujesz te same zagadki, jednak każdy z nich posiada indywidualne elementy, o których przekonasz się podczas zabawy. Zdarza się, iż grając Jazzem, możesz podnieść jakiś przedmiot, natomiast Faustem – tylko mu się przyjrzeć, bo na nic ci się nie przyda. Warto jeszcze dodać, że bohaterowie gry mogą spotkać się w trakcie przygody!

Akcja toczy się w trzech miejscach: na pustyni, w miasteczku handlowym oraz na wyspie położonej gdzieś pośrodku oceanu. **Podczas zwiedzania blisko 70 lokacji w tych miejscach musisz rozwiązać blisko 175 zagadek, co stanowi bardzo imponującą liczbę.** Zagadki te są naprawdę ciekawe i nie odczuwa się, że zostały wrzucone na siłę. Postaci, mających cokolwiek wspólnego z twoją przygodą, jest w grze około 60. Nie z każdą możesz porozmawiać, gdyż wiele z nich chce, żebyś najpierw coś dla nich zrobił lub im zapłacił.

Interfejs nie jest zły, jednak czasami zawodzi. Najbardziej denerwuje to, że często nie widać, dokąd prowadzi ścieżka, ponieważ jej opis chowa się poza obszarem ekranu. Czasem trudno znaleźć przedmioty, które można zebrać. Plusem jest sprowadzenie wszystkiego do obsługi dwoma klawiszami.

Bardzo dobrze, że autorzy umożliwili podbieganie. Zdecydowanie skraca to czas poruszania się po lokacji, tym bardziej, że twój bohater często zamiast wybierać drogę prostszą, na siłę idzie dłuższą.

Grafika jest bardzo ładna, szczególnie miłe wrażenie robią lokacje zawierające dużo detali. Szkoda jedynie, że są one praktycznie martwe. Postacie, które napotkasz na swojej drodze, również wykonano estetycznie, choć można powiedzieć, że trochę zbyt prosto. Wielka szkoda, że ani podczas animacji (które nawiasem mówiąc są dobre), ani gry, żadna nie porusza ustami. To taki mały szczegół, który jednak się odczuwa.

Prawdę mówiąc, to gra powinna nosić tytuł TANIA I NATASZA, ponieważ dwaj główni bohaterowie, szczególnie z twarzy, wyglądają raczej na kobiety. Jest to spowodowane charakterystyczną kreską twórców – wiele rzeczy przypomina tutaj mój ukochany podręcznik do języka rosyjskiego :)

Największy minus gry stanowi muzyka. W ogóle nie pasuje do miejsc, w których przebywasz i nie buduje za bardzo klimatu. Jakby tego było mało, w kółko leci jeden utwór, co potrafi po dłuższym czasie doprowadzić do szału. Proponuję ci od razu go wyłączyć.

Gra ukaże się w pierwszym kwartale tego roku i zostanie wydana w pełnej polskiej wersji językowej. Jak to wypadnie, nie wiem, gdyż wersja, w którą miałem okazję grać, była pomieszaniem języka rosyjskiego i angielskiego. JAZZ I FAUST to propozycja na poziomie, jednak, szczerze powiedziawszy, niezbyt nowatorska.


Pamiątkowe zdjęcie przed tawerną... oczywiście po udanej imprezie. Niestety, mnie nie zaprosili! A tak się starałem zaprzyjaźnić z bohaterami!

Jaaz&Faust — **4**

Adventure / Saturn Plus / Manta Multimedia

Cena: 79,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 266MHz, 32MB RAM, akcelerator 3D

Grafika 4 · Dźwięk 3- · Frajda 4-

+ Ładna grafika, dużo zagadek i postaci, które spotkasz po drodze

– Momentami trochę nudna, kiepska i mało urozmaicona muzyka

Prawdę mówiąc, żadna rewelacja, choć uważam, że warto pograć, choćby przez chwilę... Teraz trudno czymś zaskoczyć



Tekst: Grzegorz „Murmur" Młodawski

MUMINKI W Dolinie Muminków

Muminki tu, Muminki tam! Jeden stoi nawet na moim biurku i patrzy na mnie wymownym wzrokiem :)



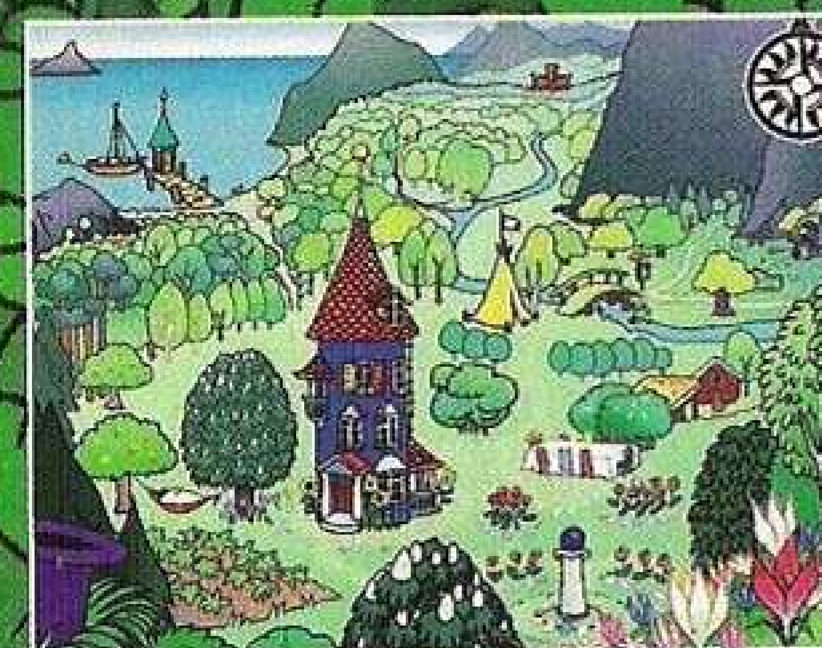
Logiczne zabawy z bohaterami kreskówek prosto ze Skandynawii cieszą się w Polsce dużym powodzeniem. To już trzecia odsłona ich przygód i kolejna, solidna dawka łamigłówek dla najmłodszych. Tym razem pod młotek poszła Dolina Muminków i tutaj właśnie toczy się akcja gry.

Podobnie jak w poprzednich częściach, szarady nie są zbyt skomplikowane, ale wnoszą bardzo dużą dawkę elementów edukacyjnych, przy okazji motywując do zabawy. Na przemian łamigłówka i gra to coś, co sprawia, że najmłodsi z żalem odchodzą od monitora. Wszyscy znani i lubiani bohaterowie, tacy jak Muminek, Włóczykij czy też Mała Mi, pomagają ci w wykonywaniu powierzonych zadań, a czasami nawet dane jest ci wcielić się w jednego z nich!

MUMINKI nigdy nie były produktem najwyższej jakości jeśli chodzi o wykonanie techniczne. Mimo to najmłodsi odbiorcy, bo do nich adresowany jest produkt, nie zawiodą się. Sporo śmiesznych gagów i klimat znany z dobranocek udzieli się każdemu. A teraz wybacz mi, ale muszę wyprowadzić mojego Mumina na spacer...







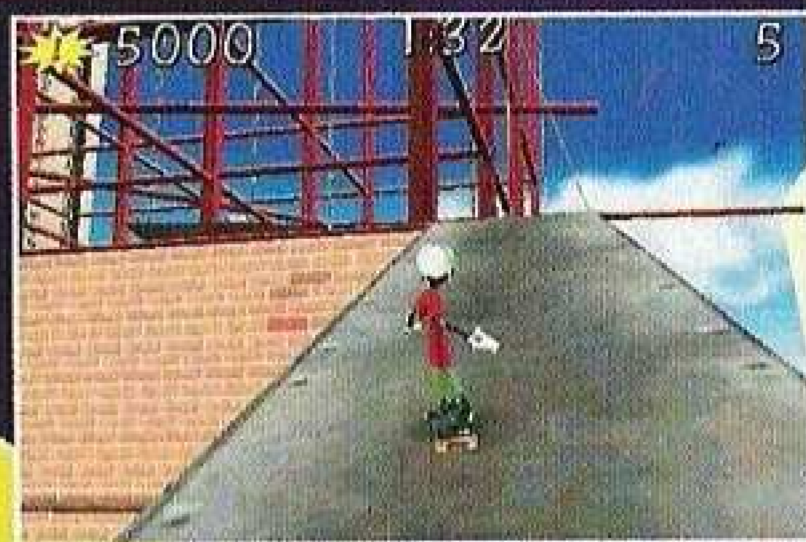
Muminki: W dolinie Muminków — 4
www.cdprojekt.info
cena: 49,90 zł

Disney's Extremely Goofy Skateboarding

Fajtłapa z kreskówek Disney'a próbuje swoich sił na deskorolce

Goofy na deskorolce to jak słoń w składzie porcelany. Nie obejdzie się więc bez sporej ilości zabawy i śmiesznych sytuacji. Wcielasz się w rolę Goofy'ego lub jego synka Maxa i wgłębiasz się w tajniki jazdy na desce. Dwanaście torów w czterech różnych scenariach wypełniono po brzegi bonusami i różnymi przyrządami, na których będziesz mógł wykonywać triki. Możliwość skorzystania z half-pipe i zawody pokazowe powinny zadowolić nie tylko najmłodszych graczy.

Atrakcyjna grafika i płynna animacja, sporo opcji konfiguracyjnych oraz wysoka grywalność to atuty komputerowego wydania przygód Goofy'ego. Tylko ta cena... Jak na grę dla młodszego odbiorcy jest stanowczo za wysoka.



Goofy - Szaleństwo na desce — 4+
www.disney.com
cena: 79,90 zł

Disney's The Emperor's New Groove

Nowy, dobry film Disney'a, kolejna dobra gra!

Przygody króla w jego nowych szatach zdążyły już rozśmieszyć wielu kinomanów. Przyszła pora na graczy komputerowych. Teraz ty będziesz musiał pomóc zamienionemu niefartownie w lamę przywódcy i doprowadzić do tego, że ponownie zasiądzie na tronie, tym razem pod postacią człowieka. Trójwymiarowa platformówka, w której akcję oglądasz z perspektywy trzeciej osoby, to standard dla gier Disney Interactive. **Kierując poczynaniami sympatycznej lamy, napotkasz na swojej drodze wiele łamigłówek – nie tylko intelektualnych.** Dzięki takim zdolnościom jak skakanie, boksowanie czy też kłus bez problemu poradzisz sobie z przeciwnikami i wszelkimi przeszkodami.

Prosta grafika, w rozdzielczości sięgającej 1600x1200, prezentuje się wyjątkowo ładnie i chodzi płynnie nawet na słabszych maszynach. Znane z filmu motywy muzyczne i przezabawne dialogi sprawią, że z chęcią przejdziesz całą grę, łącznie z ostatnimi poziomami.





Nowe szaty króla — 4+
www.disney.com
cena: 49,90 zł

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

PRIMITIVE WARS

Elfy, dinozaury, demony? Ejże! Okazuje się, że ta gra nie jest wcale taka prymitywna...

Opisywany u nas niedawno PRIMITIVE WARS: JURASSIC ERA doczekał się wreszcie lokalizacji. Wprawdzie wojska, którymi tu dowodzisz, wciąż porozumiewają się za pomocą zadziwiających kombinacji kwików i pisków, to teraz będziesz przynajmniej wiedział, z kim i o co się bijesz :) A trzeba przyznać, że historia, jaką opowiada ten RTS, jest bardziej pokręcona niż baranie runo. **Ogólne założenia są jednak proste: po śmierci potężnego kacyka imieniem Ruwataa Wyspę Jurajską (teatr wojenny) ogarnia chaos. Ludzie przestają ufać wszystkim tym, którzy zwykli zajmować się magią.** Najpotężniejsza czarodziejka, Stuma, zostaje oskarżona o zabójstwo wodza, a wkrótce potem zesłana na ziemie ciemności. To jednak nie załatwia sprawy. Potomek dawnego przywódcy, Jarmin, nie potrafi zjednoczyć skłóconych plemion. Szykuje się nowa wojna.



Spotkanie z grupą tak dziwnych skrzydlatych stworów raczej cię nie ucieszy

Szczegóły oraz dalszy ciąg historii przyjdzie ci poznać już podczas gry. Każdej misji towarzyszą długie, rozbudowane odprawy, podczas których lektor donośnym basem opowiada o kolejnych okropnościach Wyspy Jurajskiej. **Warto przy tej okazji zauważyć, że PRIMITIVE WARS posiada niezwykle – jak na tego typu grę – rozbudowaną warstwę fabularną.** Nie trzeba zbyt lotnego umysłu, aby dostrzec, że któryś z koreańskich twórców gry wiele napocił się nad scenariuszem programu. Inna sprawa, że u starszych użytkowników proponowana historia wzbudzi raczej uśmiech politowania niż jakiekolwiek emocje.. Najważniejsze jest jednak to, że w JURASSIC ERA przez cały czas coś się dzieje. Jakby komuś było mało serwowanego we wprowadzeniach tła historycznego, obecni w danym scenariuszu bohaterowie często prowadzą dysputy. **Problem leży w tym, że dialogi te przekazywane są graczowi w formie pojawiających się w głównym oknie napisów.** Nie utrudnia to wprawdzie gry, lecz w ferworze początkowych przygotowań osiedla (tudzież: walki z przeważającym liczebnie przeciwnikiem) nie sposób skoncentrować się na napisach.



Gra do łatwych nie należy. Trzeba się nieźle napocić, by wyjść na swoje...

Jak wiedzą zapewne ci, którzy zagrali w anglojęzyczną wersję gry, PRIMITIVE WARS do najłatwiejszych pozycji na świecie nie należy. **Tym większe znaczenie ma tu fakt, że gra została poprawnie zlokalizowana.** Pojawiające się tu i ówdzie problemy (np. nazwa jednego z menu przy wyborze gry dla pojedynczego gracza) wynikają zapewne ze zbyt znaczących różnic pomiędzy angielską a polską gramatyką. Chciałbym jednak zauważyć, że w kilku miejscach trudno coś odczytać, lecz fakt ten nie powinien rzucać cienia na ogólny wizerunek lokalizacji. Co więcej, dystrybutorowi udało się zlokalizować edytor mapek do gry – a zauważ, że ten element programu zostaje często w oryginalnym narzeczu (np. pakiet dodatkowych misji do SETTLERS IV). Ogólnie jest spoko, choć niektórych mogą dziwić nazwy budowli i jednostek, np. Wzmacniasz lądowy, Bąbel (!) czy też Strażnicy utopii Elfów (!!!).



Zwłaszcza, że na każdym kroku czyha na ciebie np. stadko drapieżnych dinozaurów

Jak wieść gminna niesie, PRIMITIVE WARS powstał na fali fascynacji STARCRAFT i w swej rodzimej Korei sprzedał się naprawdę nieźle. Na tyle nieźle, że zdecydowano się pokazać grę w Europie. Miłośnicy RTS-ów, gier fabularnych i/lub hybryd tychże, powinni być JURASSIC ERA zachwyceni, jako że gra hołduje podstawowym zasadom gatunku.



Do biegu..., gotowi..., START!!! Jak myślisz, czyj dinorumak dotrze do mety pierwszy?

http://www.primitivewars.com



Witryna w języku angielskim. Oryginalne i zabawne podejście twórców strony do zasad gramatyki jest największym jej atutem

Primitive Wars: Jurassic Era — **5**

RTS / Wizard Soft / Manta Multimedia

Cena: 69 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 550 MHz, 128 MAB RAM

Grafika **4** Dźwięk **5** Frajda **4**

\+ Wielkie, plujące ogniem demony, a także wydawane przez wojska odgłosy

– Nieco już anachroniczna grafika, lokalizacja miejscami zadziwia...

Jurajka Wyspa to miejsce, gdzie ścierają się siły żyjących w nienawiści Ludzi, Demonów, Elfów i Gadów... Teraz w wersji PL

Tekst: Anzelmo



2002 FIFA WORLD CUP KOREA JAPAN

Ze wszystkimi. większymi wydarzeniami sportowym związane są promocje i akcje reklamowe. Nie omija to od niedawna również branży gier komputerowych

Oficjalne gry, nawiązujące do wydarzeń sportowych, pojawiają się regularnie wraz z wszelkimi olimpiadami i różnego rodzaju mistrzostwami. Tak jest i w tym roku przy okazji Mistrzostw Świata w Piłce Nożnej Korea-Japonia 2002. **Drugi raz z rzędu oddział sportowy EA uzyskał wszelkie prawa do oficjalnej gry komputerowej i wydał specjalną edycję FIFA o podtytule WORLD CUP KOREA-JAPAN 2002.** Ma ona skrócić wszystkim czas oczekiwania na pierwszy gwizdek, dać możliwość rozegrania mistrzostw według własnego scenariusza, a po ceremonii zakończenia przywrócić wspomnienia fanom zmagań na murawie. Czy gracze otrzymali produkt najwyższej jakości? Bez wątpienia!

Zawody z udziałem naszej reprezentacji piłkarskiej to wyjątkowe wydarzenia, mające sporą szansę przyćmić sukcesy rodzimego króla skoczni – Adama Małysza! Wszyscy wierzą w sukces „orłów Engela", ale gdyby jednak (tfu, tfu!) Polacy wrócili z pustymi rękami, dzięki grze masz zawsze niepowtarzalną okazję własnoręcznie doprowadzić swoich podopiecznych na najwyższe podium i pokazać całemu światu, kto tu naprawdę rządzi. **FIFA WC 2002 oferuje rozegranie pełnych mistrzostw, meczu towarzyskiego lub kilku opcji treningu.** Do wyboru oddano komplet drużyn startujących w zawodach i to bez żadnej taryfy ulgowej! Nie udało mi się pograć jedną z moich ulubionych drużyn – Holandią, ale cóż, „pomarańczowi" sami są sobie winni :)

Względem podstawowej wersji 2002 zmian jest niewiele, ale są za to bardzo widoczne. Standardowo już podrasowana została oprawa audiowizualna i wyśrubowano poziom trudności. Zarówno repliki autentycznych stadionów jak i sylwetki zawodników są niepowtarzalne i wyglądają doskonale! **Już po pierwszym najechaniu kamery na stadion wiadomo, na jakim obiekcie kopać będziesz piłkę i kto właśnie wbiega na murawę.** Bardzo charakterystyczne postacie, takie jak choćby David Beckham czy Fabien Barthez możliwe są do rozpoznania bez większego wysiłku. Oprawa muzyczna to już zupełnie inna sprawa. Seria FIFA znana jest od jakiegoś czasu jako promotor dobrych, wpadających w ucho kawałków wprost z list przebojów. Tutaj jest inaczej i to bez wątpienia strzał w dziesiątkę! Zaprezentowane filharmonijne utwory idealnie wpasowują się w klimat rozgrywki o najważniejszy puchar na świecie, dodając całemu widowisku sporej dramaturgii. Tu się gra o najwyższą stawkę. Każdy odczuje to na własnej skórze i to nie tylko wizualnie, ale również w akcji! Strzelenie bramki to nie taka prosta sprawa. Już podstawowa FIFA 2002 pokazała, że zawodowa piłka nożna to nie meczyk z kolegami na podwórku i dużo trzeba się nabiegać, aby uzyskać zadowalający wynik. Stopień trudności i wyraźne pogrupowanie drużyn w zależności od poziomu, jaki reprezentują, robią w WC 2002 wrażenie, że piłka nożna to nie przelewki. Nawet jeśli jesteś wyśmienitym graczem, sterując Polakami, nie poradzisz sobie tak łatwo z Francją czy Anglią, jak w poprzednich częściach gry. Czyżby wszystko zostało dopięte na ostatni guzik? Prawie!

Jest kilka niedoróbek, takich jak choćby braki w komentarzu, ale nie rażą one znacząco podczas rozgrywek. Skoro po tylu latach dostaliśmy się w końcu do czołówki drużyn piłkarskich i występujemy w Mistrzostwach, to dlaczego ludzie z EA Sports nie włożyli żadnego wysiłku w nagranie ścieżek dźwiękowych z polskimi nazwiskami? Graczy pozostałych drużyn nie omija ten zaszczyt. Jednak mimo kilku niedociągnięć FIFA WC KOREA-JAPAN 2002 to znakomita produkcja. Jeśli jesteś prawdziwym fanem piłki nożnej, nie powinieneś obok tej gry przejść obojętnie. Zarówno wersja na PS2, jak i PC prezentują się wyjątkowo zacnie.



Nie zapominajcie, gdzie jesteście! To są mistrzostwa świata! Ruszać się, no dalej...

http://pl.worldcup.europe.ea.com



Świetna oficjalna polska strona o grze. Sporo informacji, kalendarz spotkań, wersja demo gry i dużo obrazków

FIFA WC 2002 Korea Japan 5-

Sportowa / EA Sports / IM Group

Cena: 139,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 500 MHz, 32 MB RAM, 65 MB na HDD (PS2: Memory Card, Dual Shock)

Grafika 5 Dźwięk 4+ Frajda 5-

\+ Wspaniale oddany klimat Mistrzostw; jeszcze żadna FIFA nie miała takiej grywalności

− Ciekawe, kiedy komentatorzy będą w końcu wypowiadali polskie nazwiska, krzycząc „Goooal!"

FIFA w edycji związanej z Mistrzostwami prezentuje się znakomicie. Najwyższej jakości oprawa, stopień trudności, grywalność



Stałe elementy gry to szansa dla naszej reprezentacji na odniesienie sukcesu. Możesz teraz pokazać, jak się to robi...


Miejmy nadzieje, że takich obrazków będziemy podczas trwania Mistrzostw w Korei i Japonii oglądali jak najwięcej...

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

X-MEN
REIGN OF APOCALYPSE



X-MEN to solidna porcja naprawdę dobrej zabawy. Istnieje też możliwość rozgrywki w trybie wieloosobowym



Każda walka wzbogaca bohatera o nowe umiejętności. Teraz zna już tyle ciosów, że nikt mu nie podskoczy

Komiksy i film spod znaku Mutantów robią furorę na świecie...

X-MEN: Reign Of Apocalypse — **4+**
Action / Activision / Ultima

Cena: 199 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: GameBoy Advance, zalecany Battery Pack

Grafika 4+ Dźwięk 4 Frajda 5

(+) Ładna grafika, spora dawka akcji wprost z komiksu, porcja dobrej zabawy

(−) Brak zmiany postaci, gra troszeczkę za krótka, co na pewno nie spodoba się graczom

X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE to gra, która na pewno nie zawiedzie, spodoba się także fanom komiksu

Pewnego pięknego dnia tajna baza zmutowanych wojowników zostaje zaatakowana przez nieznanego sprawcę z innego wymiaru. **Nie muszę chyba mówić, że twoi bohaterowie nie byli tym zachwyceni i postanowili się zemścić na prześladowcy.** Odnajdując międzywymiarowy portal, oddział składający się z Cyclopsa, Wolverine'a, Storm i Rogue rusza do akcji.

X-MEN jest tradycyjną automatową bijatyką, polegającą na przemierzaniu ulic i zabijaniu szarżujących na ciebie przeciwników. Na końcu każdego etapu, jak zwykle, czeka cię walka z bossem. **Po ukończeniu poziomu sumuje się twoje punkty, za które w zamian możesz podnieść cechy twojego bohatera.** Dzięki temu zdobywasz nowe specjalne ciosy dla każdej postaci. Jest to naprawdę genialna opcja, ponieważ zwiększa już i tak dużą ilość ciosów, sprawiając tym samym, że gra nie staje się nudna. Jedynym minusem zabawy jest brak możliwości zmiany postaci. Całą grę musisz przejść tym bohaterem, którego wybrałeś na samym początku zabawy.

W X-MEN możesz także grać w trybie wieloosobowym, czyli razem z twoimi przyjaciółmi. Możecie razem realizować scenariusz gry lub walczyć przeciwko sobie.

Grafika jest naprawdę przecudna, wszystko zostało szczegółowo narysowane, z dbałością o każdy detal. Postacie ruszają się z niebywałą – jak na GBA – gracją. Tak więc nowe przygody grupy mutantów są obowiązkową pozycją dla fanów i wielbicieli bijatyk. X-MEN dostarczy ci wielu godzin naprawdę dobrej rozrywki.



Czy to sam Indiana Jones? Niestety, nie. To tylko jego daleki krewny – Pitfall Jr.

Podczas jednej z wypraw znany archeolog Harry Pitfall zostaje uwięziony przez złowrogiego kapłana, broniącego starożytnej świątyni pełnej skarbów. Na ratunek rusza syn naukowca – Pitfall Jr. Podczas akcji ratunkowej chłopak zmierzy się z wężami, krokodylami i innymi dzikimi potworami z dżungli.

PITFALL jest grą, która gościła na ekranie twojego komputera w latach dziewięćdziesiątych. Jak widać, ani pomysł, ani sama gra się nie postarzały. Z niezmienioną grafiką PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE wraca na ekrany GBA.

Twój bohater, uzbrojony niczym Indiana Jones, w bumerang, pasek do spodni i procę, staje oko w oko z dzikimi bestiami. Pod koniec każdego poziomu musi zmierzyć się z władcą krainy. Pojedynek jest trudny i nie ułatwia go brak zapisu aktualnego stanu gry, więc za każdym razem całą trasę trzeba pokonywać od nowa. Jest to nużące i męczące zajęcie, więc nic dziwnego, że gra szybko się nudzi. Kolejnym niedociągnięciem jest zlewanie się przedmiotów z tłem, przez co są one dla części graczy niewidoczne. Niedociągnięcia nadrabiane są świetnymi animacjami. Gdy Pitfall biegnie, możesz spostrzec unoszący się za nim kurz z butów, a kiedy się wspina, całe drzewo rusza się pod wpływem wstrząsów. **Gra nie wykorzystuje jednak możliwości dźwiękowych GBA.** Ścieżka dźwiękowa jest monotonna i po dłuższym czasie zaczyna strasznie denerwować, a chyba nie o to chodzi. Niestety, sama grafika nie wystarczy, aby gra przytrzymała gracza przy konsolce dłużej niż tydzień.

Pitfall: The Mayan... — **3+**
Platformówka / Majesco

Cena: 199 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wykorzystuje: GBA Link Cable

Grafika 4 Dźwięk 3− Frajda 3+

(+) Porównując wersję PC i GBA, można stwierdzić, że gra została przeniesiona perfekcyjnie

(−) Nie można zapisać aktualnego stanu gry, kiepska oprawa dźwiękowa, niedoróbki w grafice

PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE jest grą bardzo przeciętną i może zadowolić jedynie prawdziwych miłośników platformówek



Gdy bohater porusza się, możesz podziwiać ładną grafikę: widać np. unoszący się kurz i drżące listki na drzewach



Pitfall to młodszy kuzyn Indiany Jonesa. Jak widać, odziedziczył po wuju zamiłowanie do akrobacji na linie

Tekst: Dawid Muszyński

ADVANCE WARS™

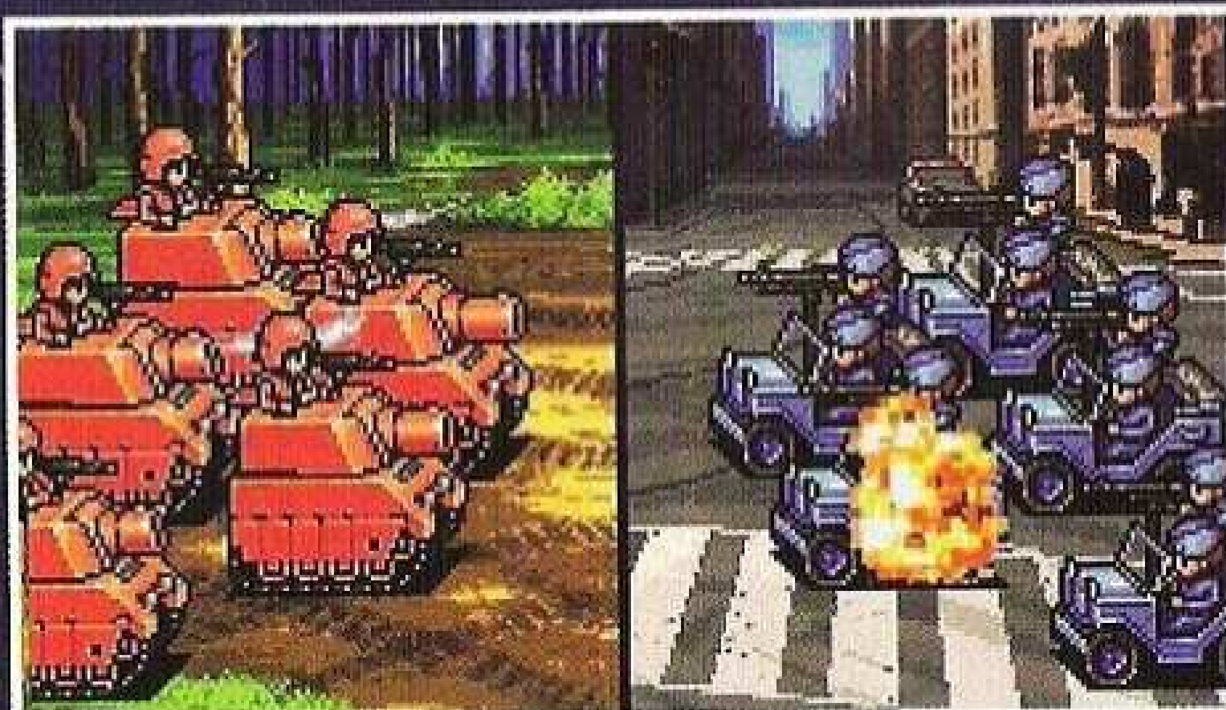


Małe ludki walczą z małymi czołgami. Strategia zagościła na ekranach GBA

ADVANCE WARS to bodajże pierwsza gra strategiczna z prawdziwego zdarzenia, jaka ukazała się na przenośną konsolkę Gameboy. Jak na tak kieszonkową produkcję, posiada dość bogatą oprawę multimedialną – rozbudowane briefingi, serię scenariuszy treningowych, a nawet coś w rodzaju intro. Sama rozgrywka przypomina połączenie HISTORYLINE i PANZER GENERALA; zastosowano podział na tury oraz standardowe punkty ruchu (w polach). Jeśli obok znajduje się wroga jednostka, możesz ją zaatakować. Podczas walki włącza się przybliżenie (screen po prawej), a pod uwagę brane są takie parametry, jak siła ataku, obrony oraz typ terenu, w jakim toczy się starcie. Do tego dodaj naprawę jednostek, zdobywanie budynków, dochody, zaopatrzenie oraz planowanie kolejnych misji w kampanii, a uzyskasz obraz całości. ADVANCE WARS to pełnoprawna gra strategiczna. Dobry zakup dla posiadaczy GBA.



Mapka taktyczna i mechanika rozgrywki przywodzi na myśl serię PANZER GENERAL. AW to pierwsza prawdziwa strategia na GBA


Sposób, w jaki rozwiązano walkę dwóch jednostek, przypomina ten ze starych przebojów Blue Byte – np. Battle Isle

Advance Wars — 4+

Strategia / Nintendo / Lukas Toys

Cena: 199 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Cable Link w przypadku gry w 2 osoby

Grafika 5- | Dźwięk 4 | Frajda 5

+ Ładna grafika, sympatyczny gameplay, pierwsza tego typu produkcja na GameBoya Advance

– Dla wytrawnych strategów ADVANCE WARS może okazać się grą zbyt prostą

Znakomita propozycja na długie przejazdy koleją lub przeloty samolotem. Fanom serii PANZER GENERAL powinna się spodobać

TONY HAWK'S PRO SKATER 3



Ha! Gliniarze nawet się nie skapowali, że przejechałem im właśnie po dachu!

Trzeci TONY HAWK na GAMEBOYA ADVANCE? Absolutna rewelacja!

Nie wiem, co jeszcze szykują programiści tworzący gry na GAMEBOY ADVANCE, ale jak tak dalej pójdzie, to już niedługo ujrzymy na tej konsolce największe hity, takie jak GTA3 czy też którąś część QUAKE! Trzecia odsłona deskorolkowych szaleństw Tony'ego Hawk'a na ten przenośny sprzęt do grania prezentuje się diabelnie dobrze i wciąga niczym wysokoobrotowy odkurzacz. **Istnieją gry, dla których warto kupić określony sprzęt do grania – taką grą jest właśnie opisywany THPS3, dla której, bez dwóch zdań, warto stać się posiadaczem GBA.** Do wyboru oddano dwa tryby rozgrywki i całą masę opcji, żeby każdy gracz poczuł się podczas gry jak na własnej deskorolce. Styl grafiki i jej jakość stoją na poziomie podobnym do poprzedniej części, czyli wyjątkowo wysokim. Wszystko jednak nieznacznie podretuszowano, nadając grze bardziej konsolowy klimat. **Nie uświadczysz tu już jednolitych i gołych elementów, ponieważ wszystko zostało bardzo ładnie oprawione w tekstury.** Na trasie znajduje się dużo detali, takich jak snujący się gdzieniegdzie policjanci czy porozstawiane beczki. Radocha z gry jest przeogromna. Wykonywane triki wyglądają wyjątkowo dobrze, a dwuminutowy przejazd naszpikowany jest określonymi zadaniami, takimi jak odnalezienie ukrytej taśmy, zbieranie literek tworzących słowo S-K-A-T-E, czy też osiągnięcie odpowiedniego pułapu punktowego. Każdy powinien zagrać lub przynajmniej zobaczyć THPS3 w akcji, bo gwarantuje on niezapomniane wrażenia.



O w mordę, wjechałem do myjni samochodowej. Obmyję nieco deskę...

Tony Hawk's Pro Skater 3 — 6

Sportowa / Activision 02 / LEM

Cena: 219 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Zalecany Battery Pack

Grafika 5- | Dźwięk 5+ | Frajda 6

+ Wspaniała grafika i duża dawka grywalności. Muzyka, klimat. Właściwie to wszystko jest na plus!

– Mało ulepszeń w stosunku do poprzedniej części... To wszystko

Gra TONY HAWK'S PRO SKATER pokazuje, na co stać konsolkę GBA. To tytuł, który naprawdę warto mieć w swojej kolekcji



Teksty: Piotr „Frogger" Moskal, Michał „Krooger" Cichy, Dawid Muszyński

Oto recenzja jednej z najbardziej zdegenerowanych gier w historii. Bez ogródek, bez cenzury, bez ściemniania...

STATE OF EMERGENCY

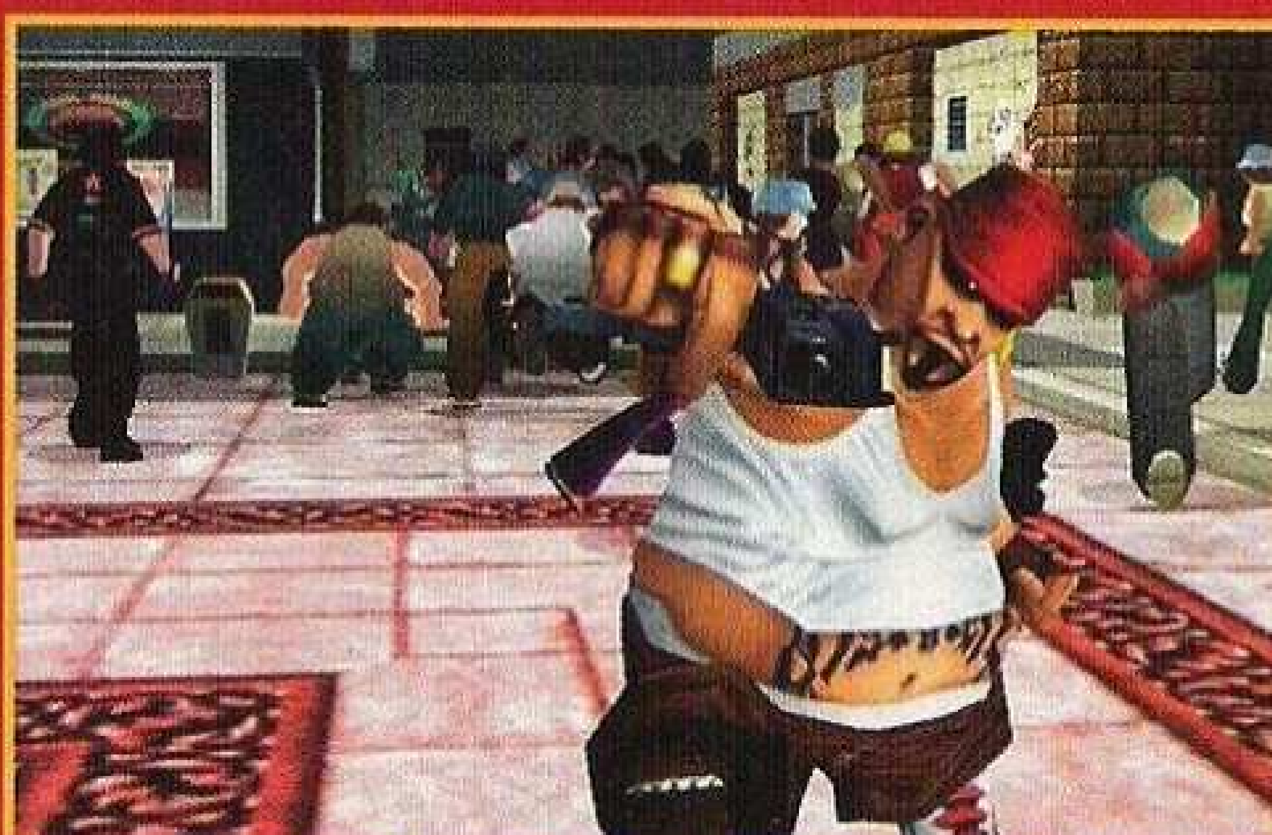
Czasami jest tak, że gdy producent wypuszcza na rynek kolejny tytuł, od razu wiadomo, czego się po nim spodziewać. Ustala on tym samym swój własny styl, który bez problemów rozpoznawany jest przez graczy na całym świecie. Tak jest właśnie z Rockstar Games. Ich kolejne tytuły to zdegenerowane do bólu, brutalne do przesady historie, niekiedy przekraczające poczucie dobrego smaku. Łączy je jednak coś bardzo istotnego. Zawsze możesz spodziewać się po nich wysokiej jakości wykonania i niesamowitej, wręcz obłąkańczej, frajdy płynącej z gry.

Symulator zamieszek, zatytułowany STATE OF EMERGENCY, to najbardziej oryginalny tytuł ostatnich miesięcy. Fabuła gry została stworzona chyba tylko i wyłącznie, aby zamydlić oczy wszystkim obrońcom moralności, a graczom dać motywy do swobodnego oddawania strzałów w tłum. Wszystko dzieje się w niedalekiej przyszłości. Despotyczne rządy doprowadzają ludzi do ogólnokrajowej paniki. Ruch oporu Freedom, którego jesteś uczestnikiem, sprzeciwia się takiemu traktowaniu obywateli i wkracza do akcji. Nie są to bynajmniej demonstracje pokojowe. Tutaj nikt się nie patyczkuje. W ruch idą pięści, ostra broń i bezpośrednie załatwianie sporów. Zabawa przy tym jest wyjątkowo brutalna, ale niesamowicie wciągająca. Hmm... czy ze mną jest oby wszystko w porządku?

Gra posiada dwa podstawowe tryby rozgrywki. KAOS i STORY. Pierwszy z nich służy jedynie wyżyciu się i odkrywaniu nowych lokacji. W określonym czasie musisz uzbierać odpowiednią ilość punktów, demolując wystawy sklepowe i wszelkie dobra publiczne. Limit czasowy uzupełniasz, eliminując strażników i siły porządkowe, a utratę cennych sekund powodujesz przez strzelanie do niewinnych przechodniów. Po zadowalającej dawce punktowej przenosisz się do kolejnej planszy i zaczynasz zabawę od początku. Tryb STORY to, jak sama nazwa wskazuje, nawiązanie do naciąganej fabuły gry. Będąc początkowym rewolucjonistą, dostajesz od swojego przełożonego zróżnicowane misje i wykonując je, po kolei pchasz tok wydarzeń do przodu. Trzeba przyznać, że autorzy przemyśleli wszystkie ważniejsze zadania i można napotkać dość istotne cele, jak eskorta hac-



Taka młoda dziewczyna, a już bawi się miotaczem ognia. Dobrze jej idzie, ale mogłaby najpierw obrabować ten bank!



Yo, yo! Wyskakuj z kasy maleńka! Jeśli nie chcesz, żebym cię skrzywdził, rób, co mówię, a wszyscy będą zadowoleni. Ruchy!





Koniec z prohibicją! Koniec z uciskaniem obywateli przez niesprawiedliwe rządy! Obniżka cen paliw! Muszę napełnić w końcu bak mojego miotacza ognia, nie?



Czyżby zamieszki w punkcie kulminacyjnym? Ludzie, tylko spokojnie, nie panikujcie! Powiedziałem, nie panikujcie! Bez paniki! Nie... a, panikujcie sobie, jak chcecie...

kera do sklepu komputerowego w supermarkecie czy też wyeliminowanie określonego osobnika, zanim wydostanie się poza obszar działań. Robiąc postępy w grze, napotykasz na swojej drodze coraz to mocniejszych i bardziej zorganizowanych przeciwników, jak i bardziej skomplikowane misje. W tym trybie zdobywasz sukcesywnie nowe postacie (jest ich 5), które możesz użyć w dalszych fazach rozgrywki. Ich zróżnicowane charaktery i wygląd zewnętrzny świetnie wkomponują się w klimat gry.

Arsenał, jakim dysponujesz podczas gry, jest imponujący. Zwykła pałka policyjna, tonfa, kij baseballowy, toporek strażacki, miecz (!), pistolet, uzi, AK-47, M16, Shotgun, Minigun, miotacz ognia, granatnik i rakietnica – to podstawowy arsenał. W każdej chwili możesz użyć wszystkiego, co tylko znajdziesz na swojej drodze (krzesełka, barierki czy też doniczki). STATE OF EMERGENCY można spokojnie określić największą bijatyką na świecie, bo to, co dzieje się na ekranie, trudno wręcz opisać! Oprócz bezkompromisowego strzelania i siekania przeciwników, w każdym momencie możesz użyć swoich pięści i nóg, łącząc je w skuteczne kombosy. Nic nadzwyczajnego, ale w zupełności wystarcza.

Zastanawiałem się właśnie nad kupnem takiego samochodu. W sumie może być też model bez szyb...





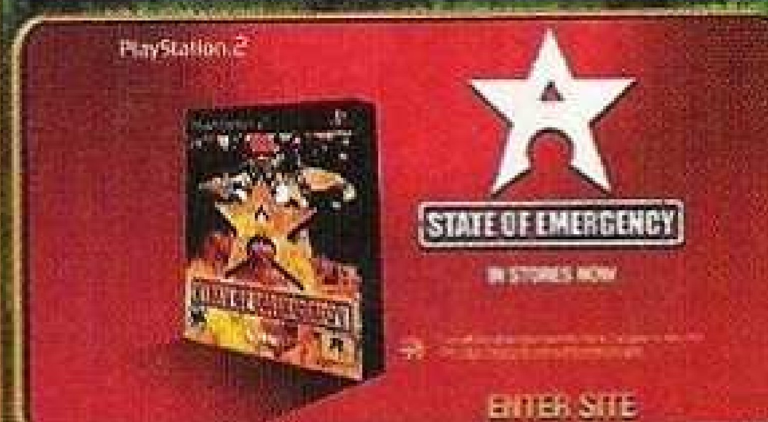
Ten grubas w czerwonej chuście i krótkich spodniach nie jest wcale taki groźny. Na co dzień pracuje w kwiaciarni. Jest kochającym mężem i ojcem dwójki dzieci...

Gra posiada jedną wielką zaletę, którą jest tzw. „re-playability", czyli możliwość nieskrępowanego grania długo po ukończeniu wszystkich questów, poziomów i odkryciu kompletu postaci. I to bez skazania na nudę! Po prostu odpalasz grę, wybierasz poziom i robisz demolkę od nowa! Dodać trzeba, że przejście całej gry to niemałe wyzwanie, przede wszystkim czasowe! Dawno nie było takiego tytułu, do którego non-stop chce się wracać. Pudełko nie ma nawet szans złapać kurzu z półki!

Dużym plusem STATE OF EMERGENCY jest oprawa graficzna. Cały teren gry wygląda znakomicie. Wyposażony został w sporą ilość detali. Co najciekawe, na ekranie czasem porusza się w panice ponad dwieście osób, a animacja ani na chwilę nie spowalnia i nie ma mowy o jakichkolwiek zacięciach grafiki. Ciekawe, jak by sobie z tym wszystkim poradził napiętnowany pod tym względem Xbox. PS2 sprawuje się wyśmienicie! Podobnie jak w przypadku METAL GEAR SOLID, odpalając grę, możesz być dumny ze swojej konsoli! Całą oprawę uzupełnia świetna sfera dźwiękowa. Fajna muzyczka z pogranicza techno i ciężkiego rocka, idealnie komponuje się z okrzykami paniki i wystrzałów z karabinu. Dawka adrenaliny, zaserwowana przez znakomitą oprawę audiowizualną, wręcz zmusza do testowania odpowiednich środków masowej zagłady na niewinnym tłumie oraz oglądania widowiskowych efektów!

STATE OF EMERGENCY niesie ze sobą wyjątkową dawkę przyjemności z grania. Szczególnie nie do końca zrównoważeni psychicznie gracze (a jest ich dużo) będą mieli sporo radochy ze strzelania z wyrzutni rakiet w tłum niewinnych spanikowanych ludzi i napawania się widokiem płonących ciał. Ale nie ma co oszukiwać. Ta gra jest zepsuta do szpiku kości, brutalna jak żadna inna i niesamowicie grywalna. Jeśli twój umysł jest jeszcze na etapie poznawania otoczenia i wyrabiania sobie światopoglądu, nie dotykaj tej gry! Dobra, idę zrobić małą zadymę... Siostro? Po co pani ten kaftan...

http://www.stateofemergency.com



Oficjalna witryna gry we flashu. Bardzo dużo informacji i świetna oprawa graficzna. Polecamy też ze względu na klimat...

State of Emergency — **5-**

TPP / Rockstar / Play It!

Cena: 199 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Memory Card, Dual Shock 2, Multi Tap

Grafika 4+ Dźwięk 4+ Frajda 6

\+ Niesamowity gameplay! Znakomita grafika i świetne animacje

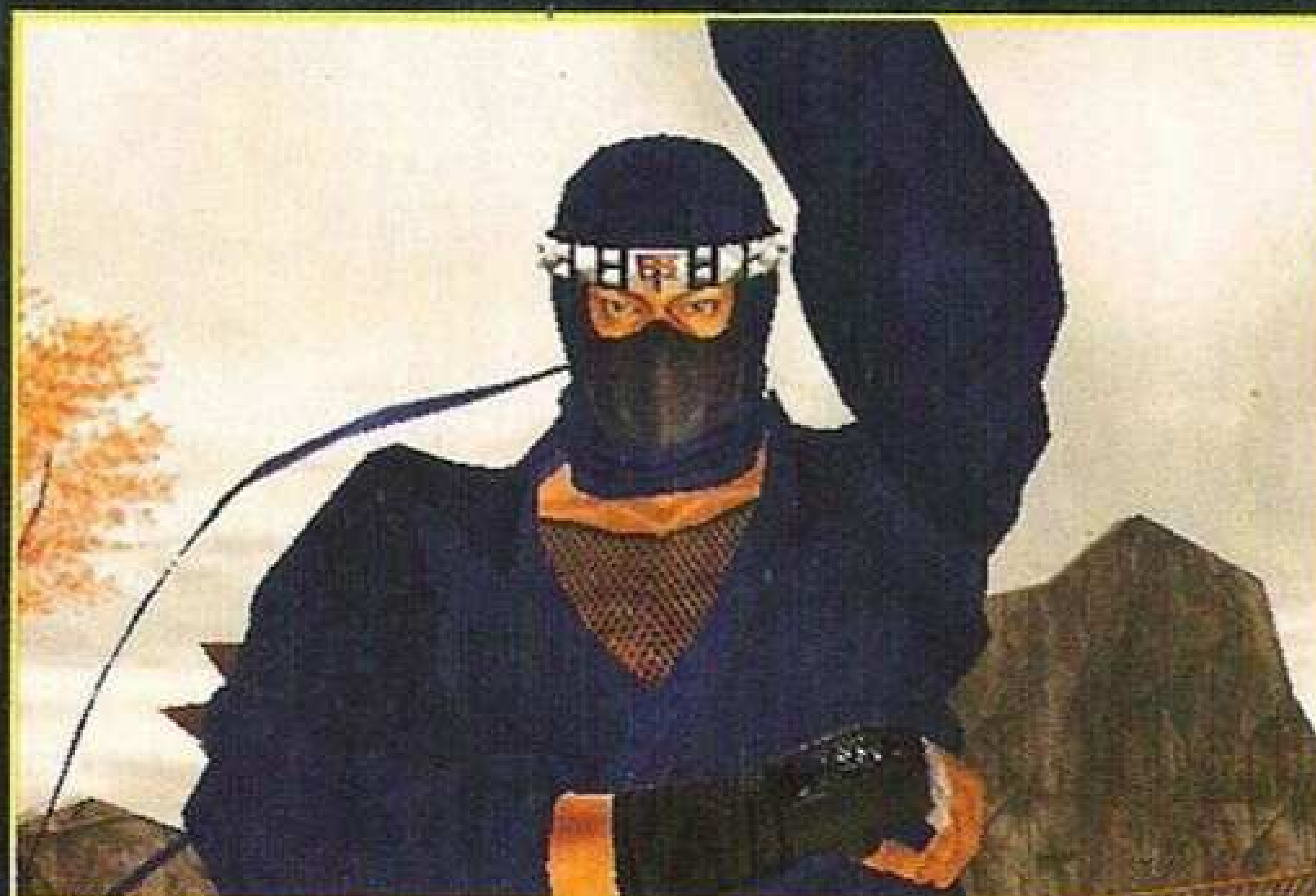
– Grafika mogłaby być miejscami bardziej dopracowana, ale nie ma się co czepiać na siłę!

Twórcy takiej gry jak **GRAND THEFT AUTO** ponownie przedstawiają zdegenerowaną do szpiku kości nawalankę! Brawo!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Virtua Fighter 4

Czwarta część jednej z najlepszych bijatyk na świecie oficjalnie ujrzała światło dzienne



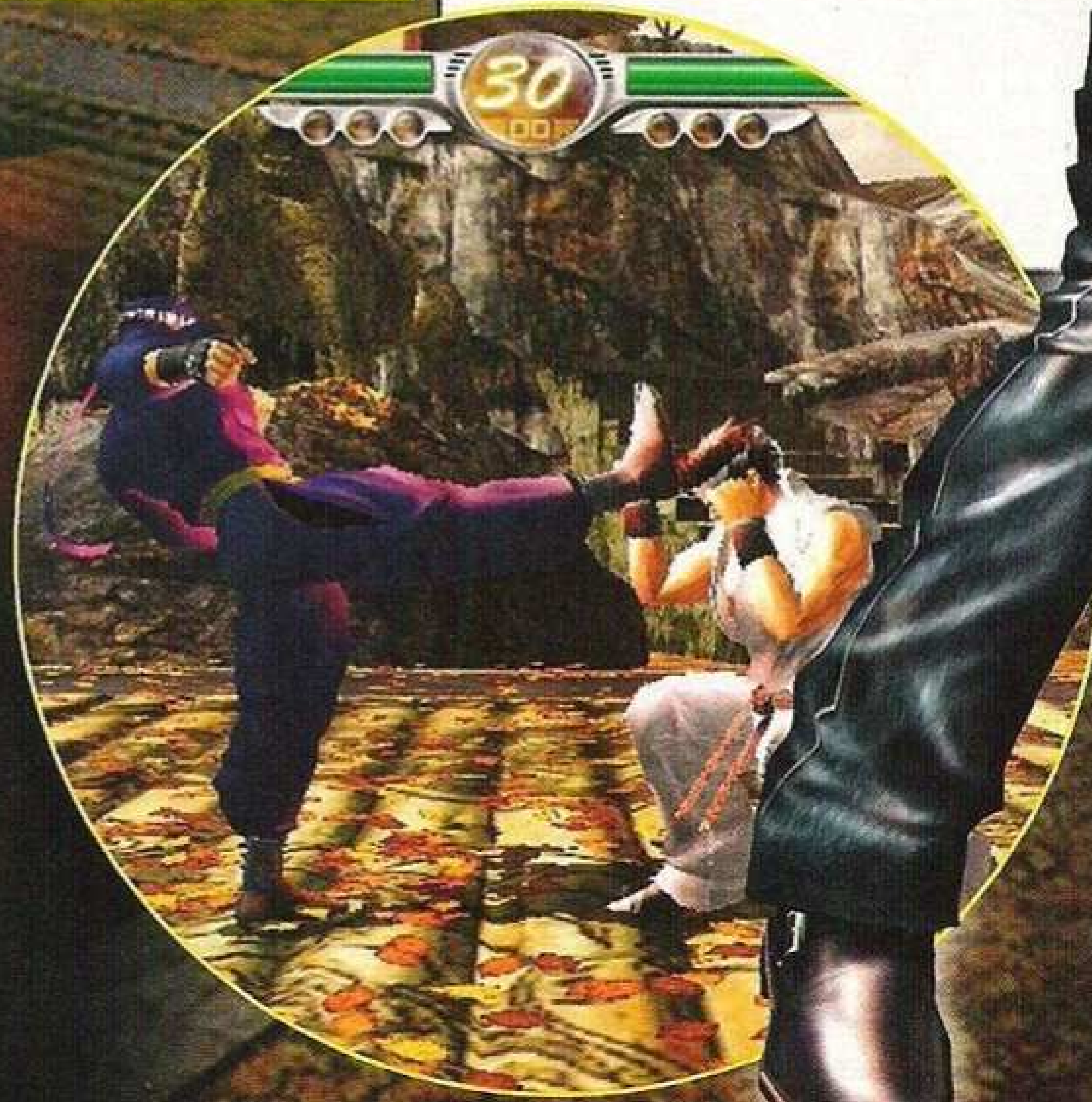
Kage-Maru, zwycięzca trzeciego turnieju tym razem walczy nie tylko swój honor, ale również o zatrzymanie mistrzowskiego tytułu



Akira ze swoją przesadnie spokojną twarzą i przeszywającym wzrokiem powoduje, że przeciwnicy wręcz trzęsą portkami!

Do tej pory w produkcje spod znaku VF można było pograć jedynie na automatach, pecetach i konsolach produkowanych przez SEGA. Wyłączność na ten tytuł jest sprawą oczywistą, ponieważ developerzy z AM2 to integralna część tego japońskiego potentata elektronicznej rozrywki. VIRTUA FIGHTER szybko stał się flagowym produktem SEGI. Konsole domowe MEGADRIVE 32X, SATURN czy w końcu DREAMCAST, to żywy przykład postępu w grafice i technice walki prezentowanej na ekranie telewizora. Jak wiadomo, SEGA wycofała się w zeszłym roku z rynku konsol i zajęła się, przede wszystkim tym, co od zawsze robiła najlepiej, czyli produkcją gier! Tak więc posiadacze PLAYSTATION 2 stali się od niedawna najszczęśliwszymi ludźmi na świecie. No bo jak można nazwać graczy, którym dane jest pograć w kolejną część jednego z najlepszych na świecie mordobić i to u siebie w domu?

Czwarta odsłona VIRTUA FIGHTER powaliła mnie na kolana i to w mgnieniu oka! Wcale nie dlatego, że od zawsze byłem zafascynowany całą serią i powiedziałem sobie, że nie ważne, jak kiepska będzie „czwórka", to i tak ją pokocham. Nie! Ja po pro-




Sarah potrafi kopnąć tam, gdzie najbardziej boli. Niejeden się o tym przekonał i śpiewał potem falsetem...


Jacky to równie barwna postać co Akira. Ten jednak wcale nie kryje swojej radości ze zwycięstwa!


Jedna z lepszych aren. W tle przelatuje helikopter, oślepiając zawodników zamontowanym reflektorem

stu w najpiękniejszych snach nie śniłem, że otrzymam tak wspaniały i dopracowany produkt! To, co zaaplikowałem swojej PS2, przeszło moje najśmielsze oczekiwania. Przez dłuższy czas tępo wpatrywałem się w ekran, na którym przewijały się demonstracyjne sceny walki. **Gdy pozbierałem wszystkie myśli, nie zastanawiając się, wziąłem urlop, odłączyłem telefon, zabarykadowałem się w pokoju i podłączyłem generator prądu – tak na wszelki wypadek :)**

VIRTUA FIGHTER 4 oferuje trzynastu gotowych do walki wojowników. Serię VF, jak się okazało, opuścił po nieudanym debiucie w VF3TB wrestler Taka-Arashi, który zupełnie nie przypadł mi do gustu, a szeregi wojowników zasiliła powabna czarnulka o długich białych włosach – Vanessa Lewis i mnich z klasztoru Shaolin – Lei Fei. Nowi i starzy zawodnicy uzyskali masę nowych ciosów i ruchów. Jeśli grałeś we wszystkie poprzednie części gry, poczujesz się jak u siebie na podwórku. Po chwili może się okazać, że jeszcze wiele musisz się nauczyć, aby ponownie opanować swoją ulubioną postać.

Wbrew pozorom VF4 nie jest produkcją przeznaczoną jedynie dla hardcorowych graczy-fanatyków. Przeciwnie, każdy znajdzie tu coś dla siebie, ale nie może liczyć na taryfę ulgową. **Czwarta część okazuje się złożoną dokładnie w takim stopniu, jakiego od niej wszyscy oczekiwali! Wszystkiemu winna jest niespotykana do tej pory inteligencja przeciwników.** Początkujący gracze mogą szybko się zniechęcić, dostając sromotny łomot już przy okazji pierwszych pojedynków. Nie ma sensu grać na poziomie niższym niż NORMAL, walki wtedy są zbyt łatwe, a nawyki, które nabędziesz, skutecznie przeszkodzą ci w sprawnym pokonywaniu mocniejszych zawodników. Grając od razu na NORMAL, dużo łatwiej będzie ci przejść w przyszłości na poziom EXPERT.



Cieszą bardzo zróżnicowane tryby rozgrywki i jeden z najbardziej rozbudowanych trybów treningowych, jakie było mi do tej pory dane podziwiać. Oprócz trybu ARCADE, dzięki któremu masz możliwość ukończenia standardowej gry, i VS dającego ci możliwość walki z kumplem przy jednej konsoli, masz do wyboru jeszcze ciekawostkę o nazwie KUMITE. Jest to mutacja trybu SURVIVAL i TOURNAMENT z tą małą różnicą, że KUMITE oferuje nieco więcej niż pokonywanie serii przeciwników o różnym poziomie trudności. **W trakcie walk będziesz mógł przeglądać swoje statystyki i szczegóły walk, takie jak skuteczność uwalniania się z chwytów.** W ten sposób dowiesz się, czego brakuje ci jeszcze do perfekcji. Dodatkowo po wygranych walkach otrzymasz bonusy, którymi będziesz mógł przyozdobić swoją postać (stroje, okulary przeciwsłoneczne, naszyjniki). Jak VF4 sprawdza się podczas właściwych walk? Postacie nie wykonują już nienaturalnych skoków, ledwo odrywając się od ziemi i lewitując chwilkę, a ciosy wyglądają po prostu obłędnie. Bardzo przypadła mi do gustu postać Lei Fei, ponieważ jego techniczne serie uderzeń w stylu Shaolin-Ken wyglądają na idealnie wyreżyserowane. Uderzasz w odpowiednią kombinację klawiszy i Lei grzecznie składa się do serii ciosów, a później wystarczy, że będziesz klepał w klawisze, a mnich z Shaolin wyprowadzi cykliczne serie pięknie połączonych uderzeń, obracając się i wyginając, dopóki nie zostanie zablokowany! Wszystko to spotęgowane jest wspaniałą grafiką, która jest obecnie jedną z najpiękniejszych i najbardziej płynnych z dostępnych na konsolę PS2!



Na stronie znajdziesz odnośnik do oficjalnej witryny VIRTUA FIGHTER 4. Dużo informacji i przepiękne grafiki...

Kilka słów uznania należy się jeszcze arenom, na których rozgrywają się batalie. Nie dość, że są pięknie zaprojektowane i wyposażone w takie bajery jak dynamiczny śnieg czy piasek (zostają ślady!), to jeszcze dzielą się one na dwa rodzaje – klatki i ringi. W klatce można zastosować bardzo efektowne wall-combo, podczas którego przeciwnik przyparty do muru zbiera zasłużony łomot. Walki na ringu dają niepowtarzalną możliwość wyrzucenia oponenta poza arenę, co jest jednoznaczne z niekwestionowaną wygraną.

Obecnie jedynie TEKKEN 4 jest w stanie zagrozić pozycji lidera, jaką posiada VIRTUA FIGHTER 4. Do europejskiej premiery T4 zostało niestety jeszcze kilka miesięcy. Nikt nie będzie się do tego czasu z pewnością nudził. Wracam teraz wytłumaczyć kilku gościom wyższość stylu Shaolin-Ken nad Hakkyoku-Ken.


Sarah Bryant – bardzo powabna postać... Ale czy jesteś pewien, że chciałbyś by była twoją dziewczyną? Ten cios...



Akira to jedna z najskuteczniejszych postaci spośród wszystkich występujących w VIRTUA FIGHTER. Po prostu rządzi!

Virtua Fighter 4 — **6**

Bijatyka / AM2 / Sony

Cena: 229 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Memory Card, Dual Shock 2, Multi-Tab

Grafika 6 · Dźwięk 5+ · Frajda 6

(+) Wspaniała grafika, wysoka grywalność, inteligencja komputerowych przeciwników, świetny klimat

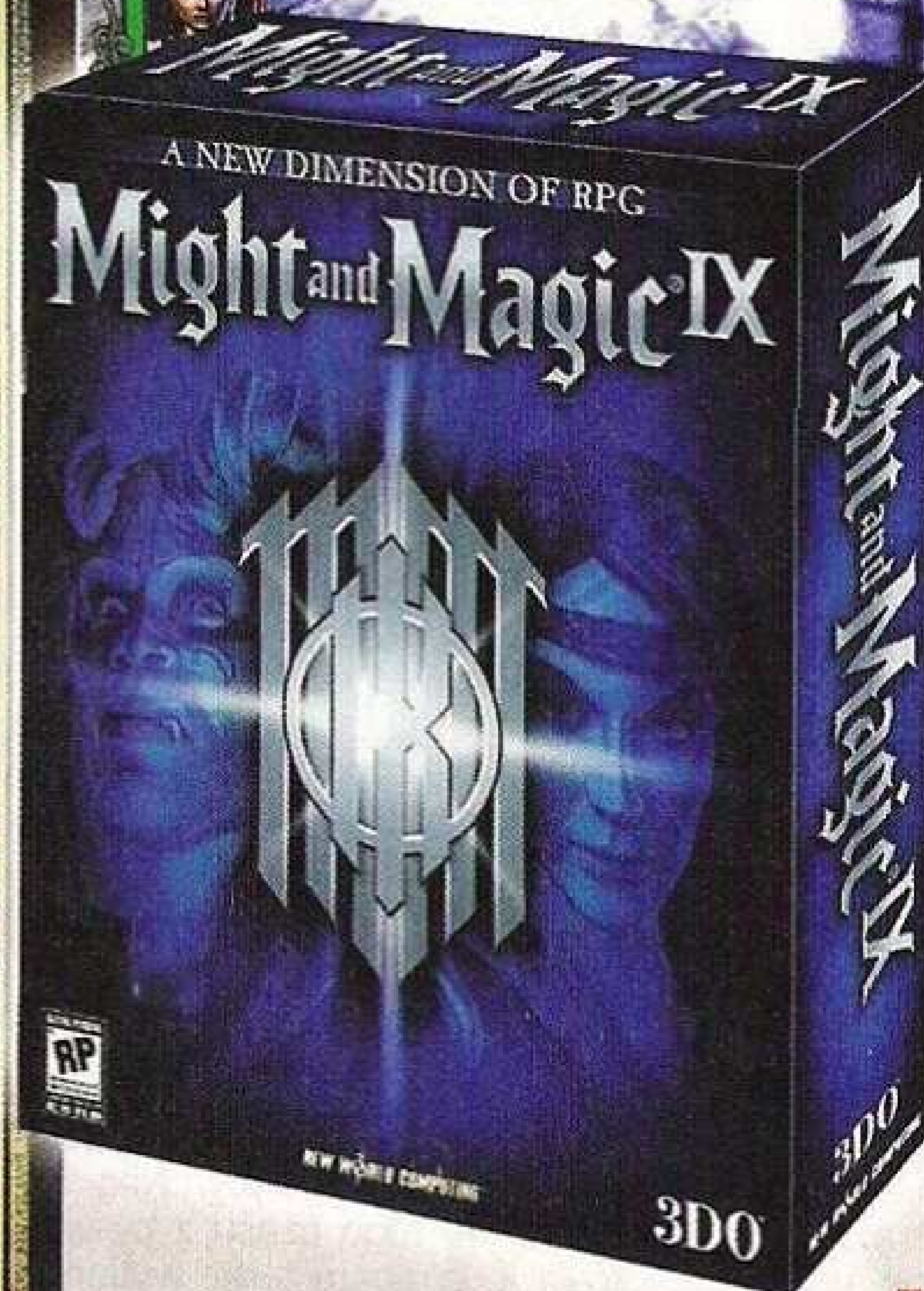
(–) Jakoś nie mogę nadal przyzwyczaić się do osobnego przycisku na blok :(

Czwarta część turnieju VF to w tym momencie najlepsza dostępna na rynku konsol bijatyka. Czekam na TEKKENA 4!!!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

KONKURS Might and Magic IX







Do wygrania 20 gier Might & Magic IX

Aby wygrać jedną z nagród, odpowiedz poprawnie na pytanie:
Z ilu osób składa się na początku twoja drużyna w Might & Magic IX?
Na odpowiedzi (wyłącznie na kartkach pocztowych) czekamy do końca maja. Nasz adres:
CLICK! skr. poczt. 333, 04-026 Warszawa

W losowaniu wezmą udział wyłącznie kartki z kuponem konkursowym, znajdującym się w dolnym rogu tej strony! Pamiętajcie też o czytelnym podaniu swojego adresu zwrotnego



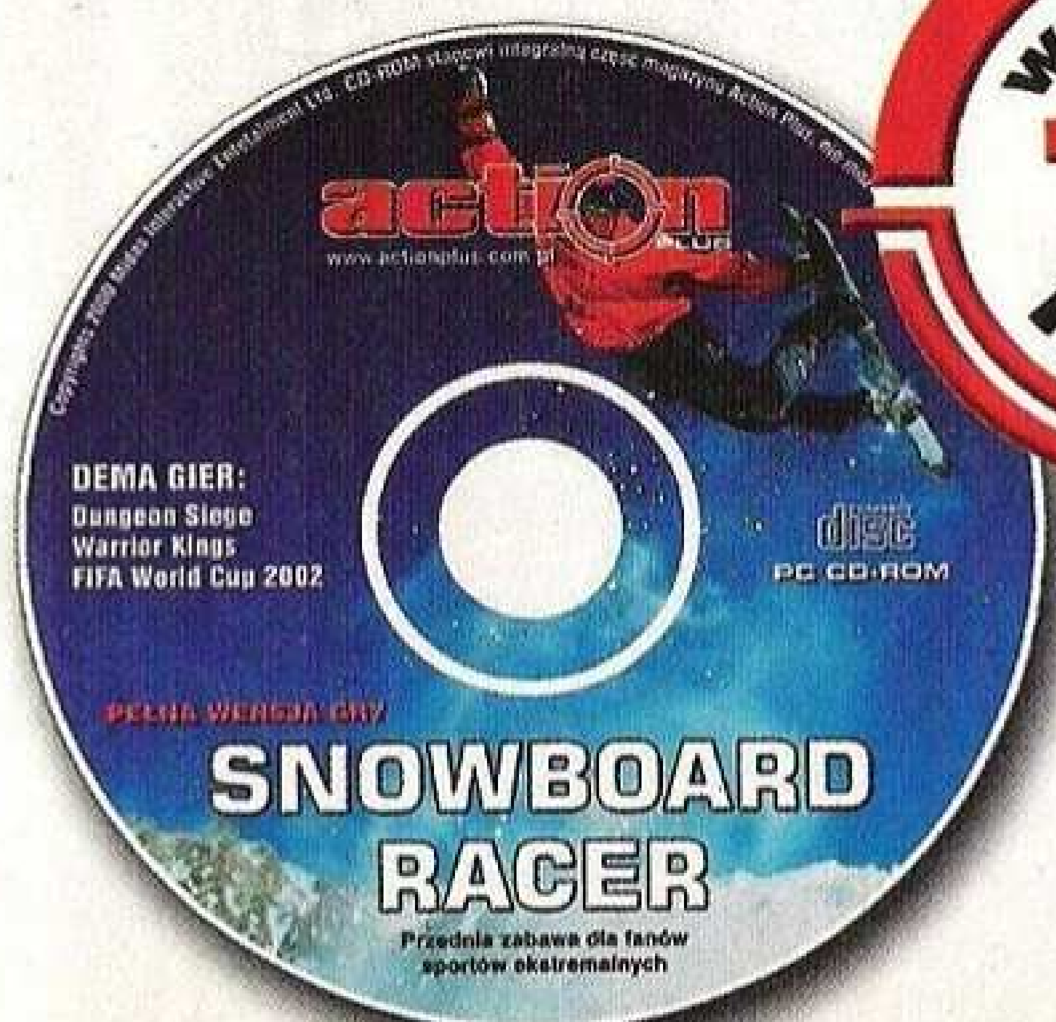


Ulubiona gra doprowadza cię do **palpitacji** serca?

Nowy magazyn
Action Plus to

- **szczegółowe poradniki i solucje** (Medal Of Honor, Jedi Knight II, Gothic, Soul Reaver 2, Baldur's Gate: Dark Alliance)
- **rzetelne recenzje** (Dungeon Siege, FIFA World Cup 2002, Italian Job, Might & Magic IX, Blood Omen 2, Herdy Gerdy i inne)
- **pełna wersja gry** Snowboard Racer i dema gier Dungeon Siege, Warrior Kings i FIFA World Cup 2002
- obszerny artykuł o nowej grze z serii **Tomb Raider**

tylko 8,50 zł





GAME OVER

Nigdy więcej
Game Over!!!

ULTIMA ONLINE jest najdłużej istniejącą grą internetową. Chociaż jej grafika wygląda już dość archaicznie – szczególnie w trybie 2D – ma jednak w sobie coś wyjątkowego...

Ultima Online

LORD BLACKTHORN'S REVENGE

ULTIMA ONLINE jest pionierem gatunku MMORPG, czyli massive multiplayer online role-playing game. Termin ten, chociaż jeszcze nie ma swojego polskiego odpowiednika, oznacza internetową grę role-playing, w której jednocześnie biorą udział ogromne ilości ludzi. Zamiast 16, 64 czy chociażby setki śmiałków, na jednym serwerze jednocześnie zmagają się tysiące graczy! **ULTIMA ONLINE nie jest zwyczajną grą, prędzej nazwałbym ten rodzaj rozrywki wirtualnym światem.** W Brytanii możesz robić dokładnie to, na co masz w danej chwili ochotę: łowić ryby, oswajać zwierzęta, walczyć z plugawymi potworami rozsianymi po całym świecie, poznać arkana magii, zostać miejscowym rzemieślnikiem, dekoratorem wnętrz, poszukiwaczem skarbów, a nawet dowódcą gildii – opcji jest bardzo wiele, a największe ograniczenie stanowi wyobraźnia uczestników zabawy.

UO: LBR to już czwarty dodatek do ULTIMY ONLINE i wygląda na to, iż nie ostatni. **Największą zmianą, jaką wprowadza do gry, jest możliwość podróżowania poprzez krainę Ilshenar z poziomu klienta 2D.** Mogłoby wydawać się dziwne, czemu gracze wolą korzystać ze starszego w zamyśle i wykonaniu produktu, skoro odpowiednik 3D ukazał się już rok temu.

Pierwszą sprawą jest niestabilność i wysoka sprzętożerność klienta 3D. Drugą zaś – duże przywiązanie graczy do pewnego klasycznego rodzaju grafiki. Rynek gier komputerowych ostatnimi czasy jest wprost zalewany najnowszymi osiągnięciami technologii 3D, a stare rozwiązania nadal mają swoją ogromną rzeszę wielbicieli.



Teraz podczas walki możesz słuchać ulubionej muzyki

Choć gra toczy się w środowisku 2D, grafika może się podobać

Dzięki wzmożonym pracom nad klientem 2D, gracze otrzymali razem z UO: LBR szereg nowych grafik do już istniejących przedmiotów, zwierząt i potworów. Jak dotychczas brak możliwości dodawania nowych elementów graficznych, wynikający z problemów technicznych, wiązał się z wprowadzniem do gry zamienników. I tak zamiast jednorożców miałeś białe konie, zamiast golemów szare żywiołaki ziemi, zamiast krakena corpsera itd. Zamienniki pozyskiwano poprzez wykorzystanie już raz istniejącej grafiki i zmianę ich koloru oraz nazwy. **UO: LBR nie dość, że wprowadza do gry szereg nowych przedmiotów i potworów, to również poprawia ogromną większość wszystkich zamienników.** Pracę nad nowymi potworami prowadził sam Todd McFarlane – twórca Spawna!

Kolejną bardzo praktyczną zmianą jest wprowadzenie obsługi utworów MP3 w obu klientach UO. **Taki drobiazg pozwala graczom podstawiać do gry swoje ulubione kawałki muzyczne. Co więcej, wybrane utwory będą samoczynnie się uruchamiać w różnych sytuacjach.** Rozpoczęcie walki może odpalać twojego ulubionego Rammsteina, śmierć – rzewną balladkę Scorpionsów, a wizyta w podziemiach – boskiego Orbitala. Dla mnie bomba.

UO: LBR oprócz czysto technicznych zmian wprowadza podwaliny systemu cnót, tzw. Virtues, podobnych do tych, którymi kierował się Avatar podczas swoich podróży w dawnych ULTIMACH. Dlaczego tylko podwaliny, a nie od razu cały system? Twórcy gry liczyli na pomoc graczy w współtworzeniu nowego systemu, a szczególnie na ich pomysły – naprawdę trudno jest zadowolić blisko 240 tysięcy ludzi. Ostrzegam, iż UO to prawdziwy pochłaniacz czasu, o wiele potężniejszy niż jakakolwiek gra w trybie dla pojedynczego gracza.

Ultima Online: Lord Blackthorn... **5-**

Online RPG / Electronics Arts / IM Group

Cena: 99,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe:
Pentium II 300Mhz lub AMD K6-2 300, 64 MB RAM, Internet

Grafika 4 Dźwięk 4 Frajda 6

+ Szybszy klient 2D, dostęp do krainy Ilshenar z poziomu 2D, podwaliny systemu Virtue

– Mało zmian dotyczących samej gry, brak jakichkolwiek nowych terenów

Gra nie wymaga rekomendacji, a dla wszystkich maniaków sieciowej rozgrywki jest po prostu pozycją obowiązkową

Tekst: Tomasz „Coval" Kowalski



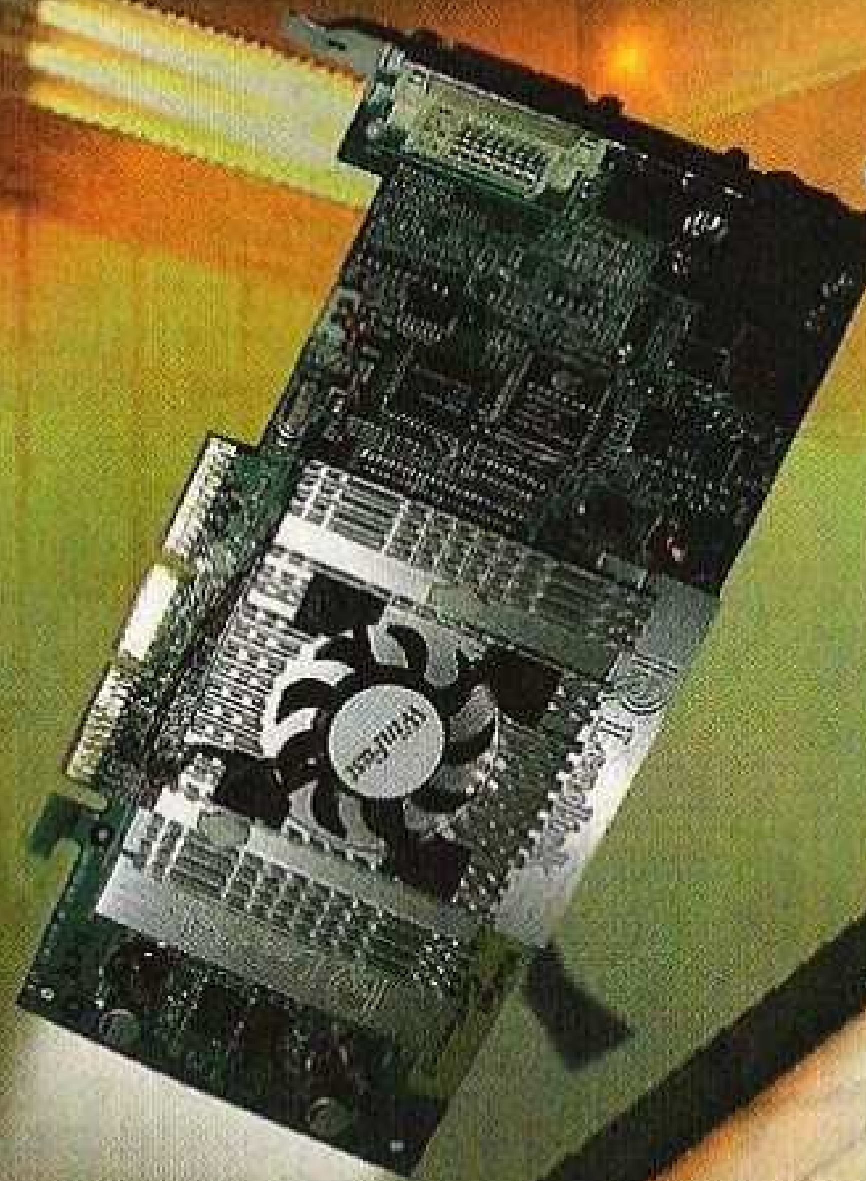
Miłym elementem jest poszerzona biblioteka grafik do znanych z poprzednich części przedmiotów i zwierząt. Urozmaicenie to połowa sukcesu każdego erpega...

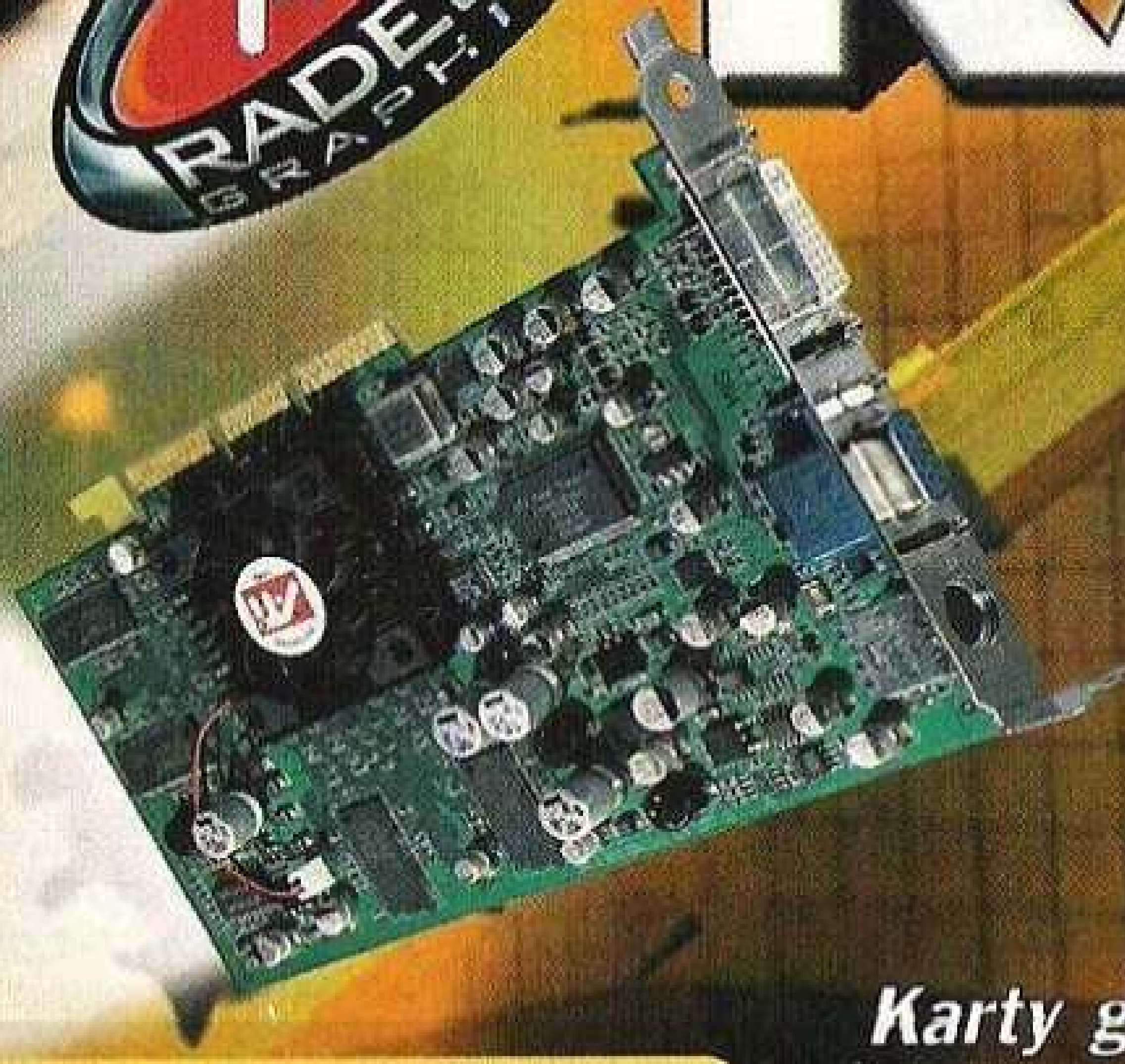
http://www.uolbr.com



Na stronie możesz zamówić grę, przeczytać o niej to i owo oraz obejrzeć sporo ładnej grafiki. Są tapety, screeny, potwory

WOJNA KART 3D



Karty graficzne to stosunkowo nowy wynalazek. Jeszcze do niedawna komputery miały tak niewielką moc, że szkoda było marnować tyle bezcennych zasobów na wyświetlanie wyszukanych obrazów

Współczesne karty graficzne to bardzo skomplikowane urządzenia. Sercem każdej karty jest chipset, inaczej zwany układem graficznym lub procesorem graficznym. Taki układ jest nieraz bardziej skomplikowany niż główny procesor w twoim komputerze. Tak duża moc obliczeniowa potrzebna jest do generowania jak najdokładniejszego obrazu w pełnej gamie kolorów. Mówiąc prościej, chodzi o to, żeby po wymianie ognia w QUAKE'U było widać na monitorze efekty twoich działań.

Na rynku istnieje bardzo wielu producentów kart graficznych. Jednak w większości przypadków oparte są one na jednym z trzech chipsetów graficznych.

Największym producentem, który niemal zmonopolizował rynek, jest firma nVidia i jej sławne GeForce'y (wcześniej Rivy TNT). Niedawno ukazała się już czwarta odsłona układów z tej serii. Chłopaki z nVidi chcą pewnie dotrzymać kroku Intelowi i jak tylko ci zmajstrują kolejne Pentium, to oni od razu wprowadzają nowego GeForce'a.

Układy nVidii mają tyluż zwolenników, co przeciwników. Za chipsetami tej firmy przemawia niewygórowana cena i najlepsze osiągi. **Jednak często, zwłaszcza jeśli karta jest źle wykonana lub nieprawidłowo skonfigurowana, nie da się nic zobaczyć, bo komputer po prostu się wiesza lub działa nieprawidłowo. Dużo kłopotów sprawiają ponadto odchudzone wersje GeForce'ów, oznaczone symbolem MX.** Wydaje się, że nVidia popełniła spory błąd, pozwalając produkować karty wyposażone w swoje układy niemal każdemu, kto ma na to ochotę. Same układy są bardzo dobre, jednak w niepowołanych rękach można zmienić je w kompletny bubel. Dlatego przy wyborze karty z chipsetem nVidia duże znaczenie odgrywa producent całego urządzenia.

W przypadku Geforce'ów bardzo ważne są wszystkie oznaczenia umieszczone na karcie, ponieważ GeForce GeForce'owi nie równy. Szczególnie trzeba zwrócić uwagę, czy karta jest w wersji MX, GTS czy Titanium (Ti). **Wersje MX to wersje odchudzone, pozbawione wielu funkcji, z ograniczoną przepustowością pamięci.** Są one najmniej wydajne, ale i najtańsze. Niektóre karty GeForce 2 ukazały się w wersji GTS (oraz Pro), czyli bardziej rozbudowanej niż wersje zwykłe. **GeForce 2 GTS to bardzo wydajna karta, dużo lepsza niż GeForce 3 MX.** Najnowszym oznaczeniem wprowadzonym przez nVidię jest symbol Ti (Titanium), którym oznaczona się najsilniejsze modele GeForce'ów 3 i 4. Karty w wersji Ti są nieraz nawet trzykrotnie droższe od wersji MX.

Kolejnym producentem układów jest firma Ati, która – jak się wydawało – nie podźwignie się po ofensywie nVidii. Jednak od jakiegoś czasu karty wyposażone w jej Radeony przeżywają prawdziwy renesans. **Ati zachowało się dużo roztropniej niż nVidia i nie pozwala wszystkim robić kart opartych na własnych produktach. Żeby zdobyć licencję Ati, trzeba wykazać się sporą solidnością.** Niemniej daje się już zauważyć niepokojące tendencje do rozszerzania produkcji kart opartych na tych układach. Pewnie niedługo pojawi się masa „no name'ów", tak jak w przypadku GeForce'ów. Dostępne na polskim rynku najlepsze karty oparte na układach Ati to te produkowane przez legendarną firmę Hercules.

Millennium G550
Matrox

CLICK! POLECA



Karty ze stajni Matroxa to bardzo specyficzne urządzenia. Nie osiągają one oszałamiających wyników w testach prędkości, nie są też wcale tanie, jednak jest w nich coś, co sprawia, że ludzie nadal chcą je kupować. Dzięki dość dobrej sprzedaży firma jakoś się utrzymuje i nie zanosi się, żeby szybko przeszła do historii.

Model G550 to najmocniejsza karta tego producenta. Jej podstawowym atutem jest ponadprzeciętna jakość obrazu dwuwymiarowego. Ten produkt przeznaczono głównie dla grafików i osób, które nie są zapalonymi graczami, ale chcą mieć w komputerze urządzenie dające obraz najwyższej jakości. Pasjonaci multimediów powinni natomiast zwrócić uwagę na modele Matroxa wyposażone w tuner TV.

Dane techniczne:
32MB DDR SDRAM, chipset Matrox G550, szyna AGP x 4

Cena około 550 złotych

ATI

Radeon 8500

To najsilniejszy jak dotąd Radeon. Charakteryzuje się bardzo dobrymi osiągami i niemal wzorową jakością obrazu. Dodatkowym atutem tej karty jest sprzętowe wsparcie dla DVD. Kartę tę można dostać w wielu konfiguracjach, z różną ilością pamięci i różnymi dodatkami. Bez względu na to, której wersji byś nie kupił, to masz gwarancję, że dostaniesz produkt markowy i niezawodny pod każdym względem. Mankamentem kart Ati jest słabsze, w porównaniu z najlepszymi GeForce'ami, wsparcie dla 3D oraz nieco wyższa cena kart o porównywalnych parametrach. W zamian jednak otrzymujesz sprzęt, który na pewno wykonano lepiej niż 75% dalekowschodnich klonów GeForce'a.

CLICK! POLECA

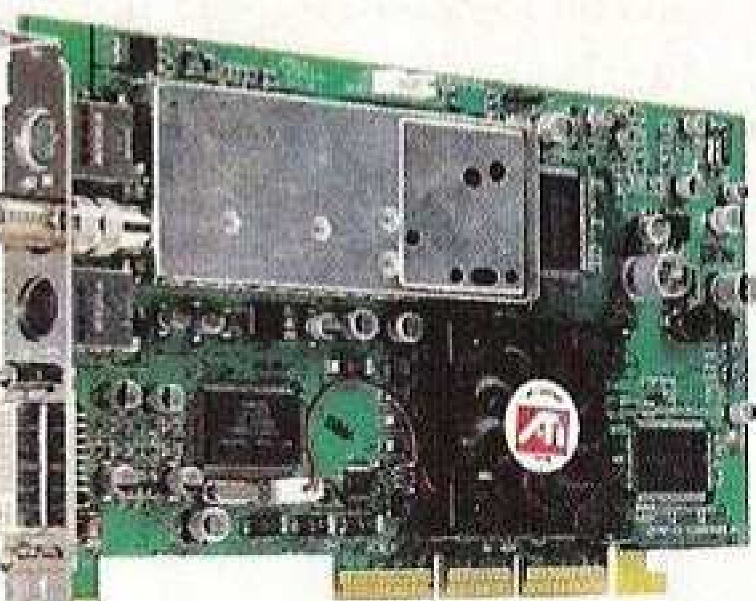


Cena około 950 złotych

Dane techniczne:
64 MB DDR SDRAM, chipset Radeon 8500 LE, szyna AGP x 4

Radeon 7500

Radeon 7500 ma być odpowiednikiem GeForce'ów w wersji MX. Jest to znacznie uboższa, a co za tym idzie, również tańsza wersja procesorów 8500. Karty z rodziny 7500 nie posiadają wielu funkcji dodanych w wersji 8500. Tak więc, jeśli nie stać cię na wersję 8500, to raczej rozejrzyj się za jakimś mocnym GeForcem, niż wydawaj pieniądze na tę kartę. Chyba że wyjątkowo często korzystasz z wyjścia telewizyjnego lub komputer służy ci głównie do oglądania DVD. W takiej sytuacji karta ta na pewno ci się spodoba.



Cena około 490 złotych

Dane techniczne:
64 MB DDR SDRAM, chipset Radeon 7500 LE, szyna AGP: x 4

OEM czy BOX?

◆ Większość renomowanych firm sprzedaje swoje produkty w dwóch wersjach.

◆ Pierwsza to wersja BOX, popularnie zwana „pudełkową". Karta w wersji BOX ma dołączone dodatkowe oprogramowanie (odtwarzacz DVD, czasami jakąś grę), instrukcję obsługi i jest oczywiście zapakowana w śliczne pudełeczko.

◆ Druga wersja to wersja OEM (ang. Original Equipment Manufacturer). Karta kupiona w tej wersji pod względem technicznym jest dokładnie taka sama, ale nie ma żadnych dodatków (poza sterownikami) i nie jest ładnie zapakowana. Jest za to tańsza niż urządzenie w wersji BOX.

◆ Przed zakupem dokładnie sprawdź, jakie dodatki oferowane są z wersją pudełkową, ponieważ czasami opłaca się dołożyć kilka złotych i mieć na przykład unikatową wersję gry lub specjalne oprogramowanie. Jeśli żaden z dodatków cię nie interesuje, nie ma sensu przepłacać.

Nie tylko nVidia

Radeony ustępują nieznacznie GeForce'om w grafice trójwymiarowej. Jednak układy z tej firmy posiadają ogromny atut, który niejednego już przekonał, że nic tylko Radeon. **Chodzi mianowicie o znakomitej jakości wyjście telewizyjne.** Jest to ważne, zwłaszcza dla tych osób, które zamiast na malutkim monitorze, krwawe boje wolą rozgrywać na ekranie telewizora. Dobre wejście telewizyjne ważne jest również dla miłośników komputerowego DVD.

Ostatnim liczącym się producentem układów graficznych jest firma Matrox, która od dobrych kilku lat produkuje coraz to nowe układy z serii Millennium. Ostatnie modele opatrzone są symbolem G550. Matrox sam produkuje karty oparte na układach własnego pomysłu, dlatego trudno kupić jakiegoś podrobionego Matroxa. Karty z tej serii to produkty bardzo specyficzne. **Mają wierną grupkę fanów, głównie wśród profesjonalnych grafików, którzy cenią Matroxy za znakomitą jakość obrazu. Matroxy nie są przeznaczone dla graczy, lecz dla osób, które długo pracują przy dużych monitorach.**

Na koniec tego przeglądu warto jeszcze wspomnieć o dwóch innych rozwiązaniach graficznych. Pierwszy to karty zaopatrzone w układy Kyro I lub II. Swego czasu odbyła się spora kampania reklamowa tych nowych układów graficznych. Układy Kyro były sporo tańsze niż GeForce'y i Radeony, jednak odstawały sporo, zwłaszcza jeśli chodzi o szybkość pacy w 3D. Karty Kyro równie szybko znikły z rynku, jak się pojawiły, choć wiele razy zapowiadano następcę Kyro II, który miał być prawdziwym hitem. Być może jeszcze kiedyś usłyszymy o tej firmie.

Ostatnim rozwiązaniem, jakie możesz brać pod uwagę, jest zakup płyty głównej od razu zaopatrzonej w układ graficzny (karta graficzna zintegrowana). **Jest to rozwiązanie bardzo tanie, jednak w tym przypadku od razu możesz zapomnieć o jakichkolwiek grach 3D. Takie układy nadają się tylko dla osób, które wykorzystują komputer do pisania lub surfowania po Internecie.**

Sterowniki

W przypadku kart graficznych, zwłaszcza jeśli chodzi o nVidię, ogromną rolę odgrywają odpowiednie sterowniki. Z grubsza rzecz ujmując, sterowniki można podzielić na trzy grupy. Pierwsza to sterowniki dedykowane. Nazywają się tak dlatego, że są opracowywane wyłącznie dla konkretnego modelu karty konkretnej firmy. Na przykład, jeśli posiadasz kartę firmy Creative opartą na układzie GeForce 3, to najstabilniej będą z nią działały sterowniki przygotowane przez Creative'a. Podobnie ma się sprawa z innymi producentami kart graficznych, takimi jak Asus czy Leadtek. Sterowniki dedykowane można wykorzystywać tylko do konkretnego modelu!

Problemy mogą pojawić się wtedy, gdy twój sprzęt to tzw. „no name", czyli karta wyprodukowana przez bliżej niezidentyfikowanego chińskiego producenta. Karty takie są zwykle tańsze, jednak kłopotów z nimi może być mnóstwo. **Różnica w cenie wynika stąd, że producent nie zawracał sobie głowy dokładnym przetestowaniem produktu, napisaniem odpowiednich sterowników, a i sama jakość wykonania również pozostawia czasami wiele do życzenia. Teoretycznie karty te pracują na tych samych układach co produkty markowe, ale różnica w wydajności i sta-**

OK, ale co mam wybrać?

Wybierając kartę graficzną musisz przede wszystkim określić swoje potrzeby i możliwości finansowe. Poniższa tabelka pomoże ci dokonać wyboru.

DLA OSZCZĘDNYCH (100-300 zł)
◆ Jeśli nie jesteś namiętnym graczem i tytuły takie jak QUAKE III, RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN czy MEDAL OF HONOR nie robią na tobie żadnego wrażenia, to możesz wybrać jeden z najtańszych GeForce'ów lub nawet zdecydować się na kartę zintegrowaną z płytą główną. Godne polecenia są starsze produkty nVidii, które z drugiej ręki można kupić za bardzo niewielkie pieniądze (na przykład na Allegro).

STANDARD (400-1000 zł)
◆ Standardową w dzisiejszych czasach kartą jest urządzenie wyposażone w układ GeForce 2 lub 3 z 32 MB pamięci DDR SDRAM. Najlepiej jeśli karta jest jakiegoś renomowanego producenta. Warto zwrócić uwagę również na Radeony 8500, które oferują znakomitej jakości wyjście telewizyjne.

BEZ KOMPROMISÓW (1000-3000 zł)
◆ Jeśli pieniądze nie grają dla ciebie żadnej roli, to bez wahania bierz najnowsze modele GeForce'a lub najnowsze Radeony. Karta marzeń nie powinna mieć mniej niż 64 MB DDR SDRAM (najlepiej 128) oraz wyjście telewizyjne. Nie zawadzi również specjalne wyjście do podłączenia wyświetlacza LCD (takie chudziutkie monitorki). Tego typu karta jeszcze długo będzie radziła sobie z większością nowych gier. Na urządzeniu nie powinien zawieść się żaden miłośnik komputerowego kina domowego.

DLA PROFESJONALISTÓW (od 550 zł)
◆ Jeśli pracujesz dużo przy obróbce grafiki komputerowej i jednocześnie nie jesteś namiętnym graczem, to warto zainwestować w kartę produkowaną przez Matroxa. Jakość obrazu, jaką oferują te karty, stoi na najwyższym poziomie. Dodatkową, dla niektórych bardzo przydatną, funkcją jest obsługa dwóch monitorów jednocześnie.

Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: ATI, Matrox, nVidia, Creative; Rys. ©Marcin Kułakowski. Strony WWW związane z tematem: www.nvidia.com, www.matrox.com, www.ati.com, www.asus.com, www.hercules.com, www.leadtek.com, www.creative.com, www.STMicroelectronics.com, www.benchmark.pl, www.tweak.pl, www.in4.pl, www.forum3d.kom-net.pl, www.tomshardware.pl

bilności bywa ogromna.

Przy omawianiu kart „no name" należy wspomnieć o kolejnych rodzajach sterowników (popularnie zwanych „detonatorami"), tym razem przygotowywanych przez programistów z nVidii. Mogą to być tzw. sterowniki w wersji „beta". Jest to zwykle najnowsze oprogramowanie, oferujące największe możliwości. Może być jednak nie w pełni przetestowane i zamiast poprawić wydajność i stabilność, wręcz ją obniżyć. Z „betami" należy zawsze uważać – w najgorszych przypadkach może się skończyć na reinstalacji systemu. Inną, bezpieczniejszą grupą sterowników, są sterowniki oficjalne, inaczej referencyjne. Te są już przetestowane i w większości przypadków dobrze działają ze wszystkimi kartami, choć mogą oferować mniej funkcji.

Uwaga na...

Jeśli już wybierzesz jakąś kartę, musisz zdecydować się na sposób połączenia jej z płytą główną. Jeśli masz nowy komputer, to nie powinno być z tym kłopotu. Praktycznie jedynym wyjściem jest szyna AGP. Jednak jeśli twój komputer nie jest młodzikiem, a chciałbyś dokupić mu mocniejszą kartę, musisz rozejrzeć się za jakimś modelem PCI. Tu wybór jest o wiele mniejszy i możesz mieć kłopoty ze znalezieniem czegoś ciekawego.



AGP (Accelerated Graphics Port) to opracowany przez firmę Intel sposób komunikowania się karty graficznej z komputerem. Podstawową zaletą AGP jest to, że potrafi on korzystać bezpośrednio z pamięci operacyjnej komputera. Standard ten stopniowo się rozwija i co jakiś czas pojawiają się jego nowe, szybsze odmiany. Najpowszechniejsza jest dziś wersja AGP 4x, ale w przygotowaniu jest już 8x. Przy zakupie karty graficznej koniecznie zwróć uwagę, czy karta oraz płyta główna obsługują AGP co najmniej 4x.

Kolejną ważną rzeczą, której nie można przeoczyć podczas zakupu karty, jest wielkość i rodzaj wbudowanej pamięci. Dzisiejsze karty mają zazwyczaj 32 MB pamięci, jednak modele 64 MB, a nawet 128 MB nie są już rzadkością. Zasada oczywiście jest taka, że im więcej pamięci, tym lepiej. Niemniej ważny, oprócz ilości pamięci, jest jej rodzaj. W nowoczesnych kartach można spotkać dwa rodzaje pamięci. Pierwszy – SDRAM (Synchronous Dynamic Random Access Memory) jest tańszy i wolniejszy, ponieważ pracuje z dwukrotnie niższą prędkością niż jego droższy i lepszy odpowiednik DDR (Double Data Rate RAM) SDRAM. Przy zakupie nowej karty warto rozejrzeć się za modelem z pamięcią DDR, ponieważ wyniki osiągane przez te karty są dużo lepsze.

Szybciej!

Jeśli nie stać cię na najnowszy model superkarty, to możesz spróbować wycisnąć trochę więcej mocy z urządzenia, które posiadasz. Takie możliwości daje m.in. znakomity program do obsługi wszelkich ustawień w karcie graficznej PowerStrip (http://www.entechtaiwan.com).

Po zainstalowaniu programu masz do dyspozycji cały wachlarz różnych ustawień (np. zwiększenie częstotliwości pracy rdzenia karty oraz pamięci). Jeśli chcesz wycisnąć ze swojej karty więcej niż zalecił producent, musisz pomyśleć o dodatkowym chłodzeniu! Pamiętaj, że podkręcanie karty graficznej to czynność ryzykowna – możesz uszkodzić samą kartę lub inny element komputera!



nVidia Titanium 200 64MB
GeForce 3



Firma Creative od lat znana jest z produkcji doskonałych urządzeń komputerowych. Wystarczy wspomnieć o sławnych Sound Blasterach Live! i Audigy, które nie mają konkurencji na rynku popularnych kart dźwiękowych. Creative sprawdza się również jako producent kart graficznych. Ich produkty są zawsze bardzo solidnie wykonane i niezawodne. Na pochwałę zasługuje wsparcie techniczne w postaci stale uaktualnianych sterowników. Karta GeForce 3 Ti z 64 MB szybkiej pamięci DDR to bardzo wydajne urządzenie, które zadowoli większość użytkowników. Z takim sprzętem gry jeszcze przez długi czas będą działały znakomicie.

Cena około 1000 złotych

Dane techniczne:
64 MB DDR SDRAM, chipset GeForce3 Titanium 200, AGP: x 4

nVidia MX-200 32MB
GeForce 2 MX



Taka karta, wyprodukowana przez dowolnego tajwańskiego producenta, to propozycja dla oszczędnych, którzy liczą się z każdą złotówką wydaną na komputer. Karta posiada wolną pamięć SDRAM i najsłabszą wersję procesora GeForce. Nie ma co jednak zbytnio biadolić. Komputer z taką kartą na pokładzie powinien całkiem nieźle poradzić sobie z większością nowych gier. Jeśli uda ci się znaleźć do niej dobre sterowniki, to może okazać się, że to całkiem dobry wybór.

Cena około 200 złotych

Dane techniczne:
32 MB SDRAM, chipset MX-200, szyna AGP: x 4

STM
Kyro II



Cena około 300 złotych

Karty z procesorem Kyro II to rzadkość na rynku. Niemniej, można je jeszcze gdzieniegdzie spotkać. Karty tego typu są konkurencją dla najsłabszych modeli GeForce'ów i Radeonów 7500. Procesory te są wydajne w prostej grafice i oferują świetnej jakości obraz 2D (o czym może tylko marzyć GeForce 2MX). Jednak ograniczenia, jak współpraca z pamięciami SDRAM czy AGP 2x, w części modeli dość mocno dyskwalifikują te karty. Kyro II warto polecić osobom, które nie chcą wydać dużo pieniędzy. Być może kolejna odsłona Kyro będzie bardziej udana (jeśli dojdzie do skutku).

Dane techniczne:
64 MB SDRAM, chipset Kyro 2 128 bit, AGP: x 2

nVidia
GeForce

Układ GeForce zapoczątkował rewolucję w grafice i umożliwił nVidii zmonopolizowanie rynku układów do kart graficznych. Obecnie można się jeszcze spotkać z kartami wyposażonymi w ten układ, jednak należy stanowczo stwierdzić, że taki zakup może przysporzyć więcej kłopotów niż pożytku. Dużo lepszym rozwiązaniem jest dołożenie kilkudziesięciu złotych i kupno minimum GeForce 2 MX-200.

GeForce 4

nVidia forever!

GeForce 2 to absolutne minimum! GeForce 3 jest super, a GeForce 4 to po prostu szczyt marzeń... Czy aby na pewno?

Firma nVidia zaprezentowała niedawno nowe chipy graficzne opatrzone nazwą GeForce 4. Sposobem na podniesienie sprzedaży tych układów ma być oznaczanie logo GeForce 4 całej gamy, nieraz bardzo odmiennych produktów. Zanim wydasz więc niemałe pieniądze, przyjrzyj się dokładniej karcie, którą chcesz kupić. Jeśli będziesz nieostrożny, może okazać się, że zamiast najnowszej konstrukcji dostaniesz już niemłodą, trochę tylko odświeżoną i na nowo przepakowaną w ładne pudełeczko. Przeczytaj ten artykuł, a zorientujesz się, co tak naprawdę kryje się pod symbolem GeForce 4.

Jaki jest ten układ? Odpowiedź na to pytanie nie jest prosta. Najszybsze i najwydajniejsze modele są na pewno... bardzo drogie. Natomiast te słabsze nie oferują aż tak zawrotnych wydajności i można porównywać je z Radeonami firmy Ati. Jak łatwo się domyślić, w nowej konstrukcji wykorzystano wiele nowych patentów i ulepszeń. Trzeba jednak jeszcze trochę poczekać, aby przekonać się, które z nich rzeczywiście zwiększą wydajności, a które okażą się zwykłymi chwytami reklamowymi. Na razie nie ma jeszcze gry czy programu, które w pełni wykorzystywały by zainstalowane dodatki. W każdym razie lista ulepszeń, w stosunku do poprzednich wersji, jest imponująca. Czy jednak opłaca się już teraz inwestować w te nowinki?

Najtańszą wersją GeForce 4 jest MX. W skład tej serii wchodzą trzy modele (MX420, MX440, MX460) różniące się jedynie częstotliwością taktowania pamięci. Różnice między poszczególnymi modelami nie są zbytnio odczuwalne, no chyba, że kupisz urządzenia wyposażone w wolną pamięć SDRAM. Tych kart zdecydowanie nie polecamy. Warto dołożyć kilka złotych i kupić model oparty na pamięciach DDR SDRAM. Nowe MX-y to bardzo dobre urządzenia, jednak nazwa GeForce 4 tak do końca im się nie należy, ponieważ pod względem architektury układy te niewiele różnią się od GeForce 2. nVidia tłumaczy takie oznaczenia tym, że w układach MX dodano kilka nowych funkcji, które wymyślono dopiero przy opracowaniu procesorów czwartej generacji. Tu właśnie tkwi haczyk. Układy MX są tanie, jednak za tę cenę nie dostaniesz pełnowartościowego produktu. Podobnie było ze stopniowo wycofywanymi ze sprzedaży kartami serii Titanium (Ti200, Ti500), które nie były niczym innym niż odkurzonymi i przepakowanymi GeForce'ami 2 i 3.

Do nowych funkcji GeForce 4 MX należy m.in. sprzętowe wspomaganie DVD (funkcja iDCT). Tę opcję docenią zwłaszcza ci, którzy swoje zestawy kina domowego opierają na komputerze. Dzięki tej funkcji karta może okazać się niezłą alternatywą dla Radeona 8500.

Na miano „prawdziwych" GeForce'ów 4 zasługują dopiero układy z serii Ti (Ti4200, Ti4400, Ti4600). Poszczególne modele, tak jak i seria MX, różnią się prędkością taktowania pamięci. Drugą różnicą jest ilość zainstalowanej pamięci. Ponadto wszystkie karty z serii Ti z GeForce 4 wyposażone są w szybkie pamięci DDR SDRAM. Osiągi tych kart budzą podziw! nVidia po raz kolejny została wiła w tyle konkurencję. Najmocniejsza wersja (Ti4600) to prawdziwy demon szybkości. Niemniej jego cena w okolicach 2000 zł dość skutecznie zniechęca nabywców. W tym momencie bardziej interesujące są modele Ti4400 czy Ti4200, które niewiele ustępują pod względem wydajność, za to są dużo tańsze. Cóż, już za kilka miesięcy karty z procesorami GeForce 4 stanieją pewnie na tyle, że będzie opłacało się je kupić. Warto poczekać.

Test DirectX8 + wygładzanie krawędzi

GeForce2 MX 400	1.424
GeForce2 Ti	2.972
GeForce4 MX 420	2.171
GeForce4 MX 440	3.670
GeForce4 MX 460	4.227
GeForce3 Ti 200	4.761
GeForce3 Ti 500	5.982
Radeon 8500	6.383
GeForce4 Ti 4600	8.314

Testy wykonano w 3DMark2001 SE, rozdzielczość 1024 x 768 x 32

Test DirectX8 3DMARK

GeForce2 MX 400	2.937
GeForce2 Ti	4.881
GeForce4 MX 420	4.247
GeForce4 MX 440	5.411
GeForce4 MX 460	5.778
GeForce3 Ti 200	6.699
GeForce3 Ti 500	7.817
Radeon 8500	8.263
GeForce4 Ti 4600	9.635

Testy wykonano w 3DMark2001 SE, 1024 x 768 x 32

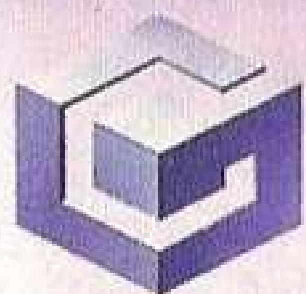
Porównanie kart z rodziny GeForce 4

Układ graficzny	Prędkość rdzenia	Pamięci	Ilość RAM	Transfer*	Wydajność**	Orientacyjna cena
GeForce4 MX420	255 Mhz	333 Mhz	64 MB	2,7 GB/s	1000 Mt/s	od 450 do 500 zł
GeForce4 MX440	270 Mhz	400 Mhz	64 MB	6,4 GB/s	1080 Mt/s	od 530 do 600 zł
GeForce4 MX460	300 Mhz	550 Mhz	64 MB	8,8 GB/s	1200 Mt/s	od 750 do 800 zł
GeForce4 Ti4200	225 Mhz	500 Mhz	64 MB	8 GB/s	1800 Mt/s	od 1200 (mało popularna)
GeForce4 Ti4400	275 Mhz	550 Mhz	64/128 MB	8,8 GB/s	2200 Mt/s	od 1500 do 1700 zł
GeForce4 Ti4600	300 Mhz	650 Mhz	128 MB	10,4 GB/s	2400 Mt/s	od 1900 do 2300 zł

*Szybkość transmisji danych między pamięciami i procesorem karty; **Wydajność karty wyrażona w megatextelach

Uwaga: karty zbudowane z tych samych podzespołów i produkowane przez różnych producentów mogą zasadniczo różnić się wydajnością. Warto kupować więc produkty bardziej renomowanych producentów (np. Asus, Creative, Leadtek)

Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: nVidia



Kość została rzucona

I oto doczekaliśmy się oficjalnej premiery kostki do gry firmy NINTENDO. Z dniem 3 maja konsola nowej generacji, GAMECUBE, zagościła na europejskim rynku. W dniu oddania numeru do drukarni jeszcze nie były znane szczegóły premiery, takie jak oficjalna cena w Polsce (najprawdopodobniej między 200 a 250 Euro: 730 – 900 PLN) i rzeczywista lista dostępnych na starcie tytułów, których pełny zestaw drukujemy na stronie 11 bieżącego numeru. Wszystko jednak wskazuje na to, że po nie najlepszych wynikach sprzedaży konsoli Microsoft Xbox, produkt Nintendo, czyli właśnie GAMECUBE, ma szansę na znakomitą sprzedaż.


Dwa oddzielne wyjścia Audio-Video – cyfrowe i analogowe – to ciekawostka

Gejmkjub w praniu

Na pierwszy rzut oka GAMECUBE robi bardzo pozytywne wrażenie. W odróżnieniu od wielkiego i ciężkiego kloca, jakim jest Xbox, kostka to maleństwo wagi piórkowej, o bardzo ekstrawaganckim kształcie. Sześcian z wystającym u góry uchwytem, który pomocny jest przy transporcie urządzenia, prezentuje się wyjątkowo sympatycznie. Na głównym panelu, tuż obok otwieranej kieszeni na płytkę miniDVD, znajdują się trzy podstawowe przyciski – POWER, RESET i OPEN. Naklejka z logo „Powered by ATI" świadczy o pochodzeniu układu graficznego zastosowanego w GCN. Po uruchomieniu konsoli ukazuje się animowane logo, które jest jednocześnie menu głównym. Żadnych wodotrysków. Menadżer kart pamięci, podstawowa konfiguracja oraz kilka dodatkowych opcji dźwięku i obrazu – to wszystko. Ale czego chcieć więcej? Da się też zauważyć, że konsola pracuje nad wyraz cicho i kulturalnie. Wkładasz płytkę i tu następuje kolejny szok! Nie wiem, jak NINTENDO do tego doszło, ale czas oczekiwania na wczytanie zapisanej gry czy też doczytywanie kolejnego poziomu jest minimalny. Jak wiadomo, poprzednie konsole działały w oparciu o kartridże z grami, a fani japońskiej marki przyzwyczaili się do natychmiastowego odpalania tytułów. Pomimo iż GAMECUBE korzysta z optycznego nośnika danych, w ogóle nie uświadczysz tutaj napisu LOADING. Niesamowite uczucie, naprawdę!

Idealny pad

Pad do konsoli NINTENDO to jeden z najwygodniejszych kontrolerów, jakie dane mi było do tej pory używać. Idealnie leży w dłoni, a rozmieszczenie i kształt wszystkich przycisków są takie, że podczas grania nie trzeba w ogóle spoglądać na ręce. Przyciski A, B, X, Y bezproblemowo obsługiwane są przy pomocy kciuka, a dodatkowy przycisk Z (umieszczony po prawej stronie na krawędzi) i dwa reagujące na nacisk „spusty" (lewy i prawy) – palcami wskazującymi. Sterowanie przy pomocy dwóch rozmieszczonych niesymetrycznie gałek analogowych i „krzyżaka" to istna przyjemność. Nikt nie powinien mieć z tym problemu. Jedynym mankamentem jest to, że oryginalny pad może wydać się nieco za mały dla ludzi o większych dłoniach. Po chwili można się jednak przyzwyczaić. Być


Cztery wejścia na kontrolery i tylko dwa gniazda na karty pamięci

Game



Luigi's Mansion

Najsłynniejsi na świecie bracia hydraulicy odziedziczyli właśnie posiadłość na wzgórzu. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że po zmroku ich nowy dom zamienia się w skupisko duchów i upiorów. Zdaje się, że agent nieruchomości nie powiedział im wszystkiego. Gdy tylko Mario przyjeżdża nieco się rozejrzeć, ślad po nim ginie! **Wcielasz się w rolę Luigi'ego i starasz się rozwikłać zagadkę zniknięcia brata.** Wspaniały klimat opowieści „z dreszczykiem" i znakomita oprawa audiowizualna towarzyszą ci do końca przygody, powodując, że nieraz dostajesz gęsiej skórki i podskakujesz w fotelu! Na szczęście gra nie jest w najmniejszym stopniu brutalna i mogą w nią grać również dzieci. Zresztą sama konsola GAMECUBE, jak i wszystkie zabawki Nintendo, to od niepamiętnych czasów produkty przeznaczone po części dla młodszych odbiorców.


Akcja czasami przenosi się poza dom. Mimo to wszędzie straszy!!!


Luigi nie jest wcale strachliwy... z tym swoim odkurzaczem na plecach

Jeśli podobał ci się film „Ghostbusters", to spodoba ci się gra LUIGI'S MANSION. **W dużej mierze chodzi tu o rozprawienie się z duchami, pokój po pokoju zasysając je przy pomocy specjalnie do tego przystosowanego... odkurzacza.** Z pomocną przyjdzie ci śmieszny profesorek, który od lat zamieszkuje posiadłość i stara się zwalczać upiory.

Jak na konsolę nowej generacji przystało, oprawa graficzna stoi na wysokim poziomie. Nie jest ona jednak tak doskonała, jak ma to miejsce w przypadku gier na PS2, ponieważ wydaje się nieco uproszczona. Ale i tak nie ma co narzekać! Jest na czym zawiesić oko, a efekty świetlne latarki w ciemnościach są jednymi z lepszych, jakie było mi dane oglądać. Również sterowanie nie nastręcza problemów – niezależne operowanie odkurzaczem, latarką i krokami Luigi'ego to strzał w dziesiątkę. Dodam tylko, że gra wyjątkowo przypadła mi do gustu. Maaaaario-ooooo... Maaaaaaarioooooo... Mario?!! Gdzie jesteś?


Aby odszukać uwięzionego Mario, musisz oczyścić dom z duchów

Pikmin

Nie spodziewałem się, że gra o tak dziwnym tytule może tak wciągać. To właśnie przy PIKMINIE spędziłem najwięcej czasu.

Wyobraź sobie, że właśnie rozbiłeś się na nieznanej planecie swoim międzygalaktycznym jednoosobowym pojazdem do podróży służbowych. Masz przerąbane, ponieważ tak ci się udało wbić w glebę, że kawałki twojego statku rozprysły się w promieniu kilkunastu metrów! Trzeba więc je szybciutko pozbierać. Jesteś jednak tak malutki (Tomcio Paluch to przy to-


Pikminy tu, pikminy tam. Wprost nie można się od nich opędzić!

może NINTENDO ma w zanadrzu jeszcze kilka projektów kontrolerów.

Co w środku piszczy?

Główny procesor zarządzający maszynką to specjalnie wyprodukowany z tej okazji IBM Power PC serii „Gekko", wytworzony w technologii 0.18 mikrona IBM Copper Wire, taktowany zegarem 485 MHz. Równie ciekawie prezentuje się układ graficzny ATI, wytworzony w technologii firmy NEC 0.18 mikrona i napędzany zegarem 162 MHz. Obsługuje on takie funkcje graficzne jak: Fog, Subpixel Anti-Aliasing, 8 Hardware Lights, Alpha Blending, Virtual Texture Design, Multi-Texturing, Bump Mapping, Environment Mapping, MIP Mapping, Bilinear Filtering, Trilinear Filtering, Anisotropic Filtering, Real-Time Hardware Texture Decompression (S3TC), Real-Time Decompression of Display List, HW 3-line Deflickering Filter, a potrafi poruszyć od 6 do 12 milionów polygonów na sekundę. Za wszelkiego rodzaju dźwięki i muzykę odpowiedzialny jest układ Macronix 16-bit DSP, mogący odtwarzać z częstotliwością 48 kHz. Napęd nośnika znajduje się na środku urządzenia. Jego średni czas dostępu to 128 ms, a szybkości transferu od 16 Mbps do 25 Mbps. Jest to specjalny system CAV (Constant Angular Velocity), obsługujący sympatyczne 3-calowe płytki DVD, oparte na technologii Matsushita's Optical Disc Technology, mieszczące około 1.5 GB danych. Takie karkołomne przedsięwzięcie ma teoretycznie ustrzec konsolę przed pirackim oprogramowaniem, ale uniemożliwia odtwarzanie filmów DVD. Coś za coś...

Do konsoli można podłączyć cztery pady do gry, ale tylko dwie karty pamięci. Z tyłu GAMECUBE'a jest wyjście Audio-Video, zarówno cyfrowe, jak i analogowe. Dla polskich graczy Digital AV to raczej ciekawostka, ale ludzie z większym zasobem gotówki w portfelu mogą pokusić się o podłączenie najwyższej klasy telewizora czy rzutnika, uzyskując tym samym wyjątkową ostrość i jakość obrazu. W miarę upływu czasu do konsolki będzie można podłączyć takie gadżety, jak karta sieciowa, modem czy też inne peryferia, na temat których Nintendo na razie milczy. Ciekawostką jest jednostka zasilająca konsolę (12V napięcie). Dzięki takiemu posunięciu obniżono ogólną wagę kostki i jej wymiary. Niestety, wymusiło to dołączenie dodatkowego zasilacza 220V i nie jest to – jak dla mnie – najszczęśliwsze rozwiązanie. Jak to wszystko sprawdza się podczas pracy? O tym mówią zamieszczone poniżej recenzje trzech pierwszych gier, jakie ukazały się pod szyldem Nintendo.


GameCube od spodu. Dużo różnych gniazd rozszerzeń wygląda zacnie



Cube

bie gigant), że poskładanie statku jest dla ciebie nie lada wyzwaniem! **Na szczęście, z pomocą nadchodzą Pikminy, pracowite zwierzątka zamieszkujące planetę.** Pomimo że nie odstają od ciebie zbytnio wzrostem, w grupie potrafią zdziałać wiele. Wspólnymi siłami mogą podnieść przedmiot lub przesunąć barierę „nie do przejścia", otwierając tym samym drogę do kolejnych części twojego pojazdu. Sukces tkwi w umiejętnym wykorzystywaniu ich zapału i rozdzielaniu sił na poszczególne przedmioty.

PIKMIN to gra logiczna, przypominająca czasy LEMINGÓW. Grafika jest nieskomplikowana i raczej nie powala na kolana. Rozmyte tekstury i proste polygony kontrastują ze świetną animacją i efektami świetlnymi. Jest natomiast na tyle dopracowana, że podczas zabawy właściwie nie zwraca się na nią uwagi, tylko gra i gra... Ludzie zabierzcie mi tę grę! Aaaaa...


„W kupie siła – kupy nikt nie ruszy!" Oto motto tych zawziętych stworków


Musisz być dla nich miły i opiekuńczy, a pomogą ci w każdej sytuacji!

Wave Race: Blue Storm



Akcja w BLUE STORM jest wartka i szybka, a jazda bezpardonowa!

Jeden z moich ulubionych tytułów na NINTENDO 64 powraca! BLUE STORM, druga część wyścigów skuterów wodnych, z miejsca powala na kolana i mocno wgniata w ziemię. Tak czystej, płynnej i przejrzystej grafiki nie widziałem bardzo dawno! Tutaj dopiero pokazany został ukryty potencjał graficzny GAMECUBE i układu ATI. Ktoś powie: „żadna rewelacja", ale ja zapewniam – WAVE RACE potrafi urzec i to każdego, bez wyjątku!

Wspaniałe efekty toni wodnej, świetnie zaprojektowane modele skuterów i elementy tras czy też sami bohaterowie tych szaleńczych wyścigów to prawdziwy majstersztyk! Nawet menu główne zrobione zostało w doskonałym klimacie! Pędząc ponad 100 km/h po powierzchni wody, niemal czujesz, jak strumienie wody spod skutera rozchlapują się po pokoju!

Do wyboru, oprócz trybu mistrzostw i gry na pojedynczego gracza, istnieje możliwość powygłupiania się w konkurencji kaskaderskiej, czy też odpalenia gry dla... czterech zawodników na jednym ekranie! To właśnie w opcjach gier wieloosobowych leży urok konsol Nintendo. Ile radochy daje ściganie się w kamizelkach ratunkowych, wiedzą tylko nieliczni. Pierwszy tytuł, jaki odpaliłem na GAMECUBE, okazał się najbardziej grywalnym ze „świętej trójcy" Nintendo!



Jeśli zawsze chciałeś poszaleć na skuterze wodnym, teraz masz okazję

Tekst: Michał „Krugger" Cichy, Zdjęcia: Marek Janowski

5x WWW

Wakacje coraz bliżej, warto więc już dziś zaplanować sobie wymarzoną wycieczkę. A jak wiadomo nie od dziś, do tego celu świetnie nadaje się... Internet!

http://www.mazury.com.pl

http://turystyka.wp.pl

http://www.wakacje.pl

http://www.noclegi-polska.pl

http://pascal.onet.pl

Na Marsa!

http://spacekids.hq.nasa.gov/2003

Co prawda na Marsie na 100% nie ma inteligentnych istot (a najprawdopodobniej nie ma w ogóle żadnych istot), a jednak NASA wysyła tam płytkę CD zawierającą nazwiska Ziemian. Skoro NASA je wysyła, to pewnie ma w tym jakiś ukryty cel i nie nam w CLICKU oceniać postępowanie największej na świecie organizacji badającej Kosmos. W każdym razie, jeśli chcesz, żeby również twoje nazwisko znalazło się na płycie CD, która zostanie w przyszłym roku wystrzelona na Marsa, koniecznie zajrzyj na stronę http://spacekids.hq.nasa.gov/2003. Być może jakieś zielone ludki znajdą kiedyś tę płytę i jedynym nazwiskiem, które uda im się odczytać, będzie właśnie twoje. Warto spróbować.



Pełzająca strona

http://www.terrarium.ht.pl

Miłośnicy zwierząt dzielą się zasadniczo na dwie grupy: jedni przepadają za milutkimi, futrzastymi i ciepłymi, inni natomiast zakochani są we wszelakich czołgających się lub pełzających oślizgłych stworach. To właśnie z myślą o tej drugiej grupie powstała strona mieszcząca się pod adresem http://www.terrarium.ht.pl/. W wirtualnym terrarium możesz z bliska przyjrzeć się najprzeróżniejszym wężom, jaszczurkom i pająkom. Strona jest znakomicie redagowana. Mieści się na niej ponad sto wyczerpujących opisów różnych gatunków zwierząt, które można trzymać w terrariach. Znajdziesz tu informacje, jak karmić i opiekować się niektórymi gatunkami. Nie zabrakło również zdjęć i wielu interesujących linków. Miłośnicy milszych zwierzątek mogą tu zajrzeć i dokładnie przyjrzeć się stworom, których tak bardzo nie lubią. No i utwierdzić się w swojej niechęci lub zapałać ogromną sympatią...

Do walki

http://cpwa.beep.pl

Niedawno rozpoczęła się kolejna edycja konkursu „Capture Polish Web Awards" na najlepszą stronę w polskim Internecie. Zasady konkursu są bardzo proste. Wystarczy mieć własną stronę lub zgłosić cudzą i liczyć na przychylność internautów. Konkurs ma swoich comiesięcznych laureatów. A co można wygrać? Przede wszystkim prestiż, ale są i nagrody o bardziej wymiernej wartości (książki, duże skrzynki mailowe 50 MB). Jeśli masz własną stronę, zgłoś ją koniecznie! Formularz oraz dodatkowe informacje znajdziesz pod http://cpwa.beep.pl/



Magicznie

http://www.hp.elisa.pl

Harry Potter to jeden z ulubionych bohaterów tego sezonu. Kolejne tomy zdobywają ogromną popularność, a film nakręcony na podstawie książki odniósł ogromny sukces. Również w Internecie sława Harrego rozbrzmiewa donośnie. Naszym zdaniem jedną z najlepszych stron o przygodach młodego czarodzieja jest witryna mieszcząca się pod adresem http://www.hp.elisa.pl/. Materiałów jest tu naprawdę bardzo dużo i zapewniamy cię, że szybko tej strony nie opuścisz. Witryna ma również bardzo interesujące rozwiązania graficzne.

StarTrek...

http://www.gwflota.com

Jeśli ktoś zapytałby cię o serial science-fiction, to który byś wymienił? Oczywiście, że „Star Trek". Serial i filmy sygnowane tym znakiem mają wiernych fanów na całym świecie, o czym świadczy ilość stron w Sieci, które poświęcono tej wiekopomnej produkcji. Również w polskim Internecie łatwo znaleźć ciekawą witrynę dotyczącą serialu. Istnieje nawet Polski Oddział Gwiezdnej Floty, która skupia miłośników „Star Treka" oraz prezentuje najlepsze strony o tej tematyce. Witrynę tę możesz znaleźć pod adresem http://www.gwflota.com/. Jeśli szukasz kosmicznych wiadomości, swoje poszukiwanie powinieneś zacząć właśnie tutaj.

Ty też możesz pomóc!

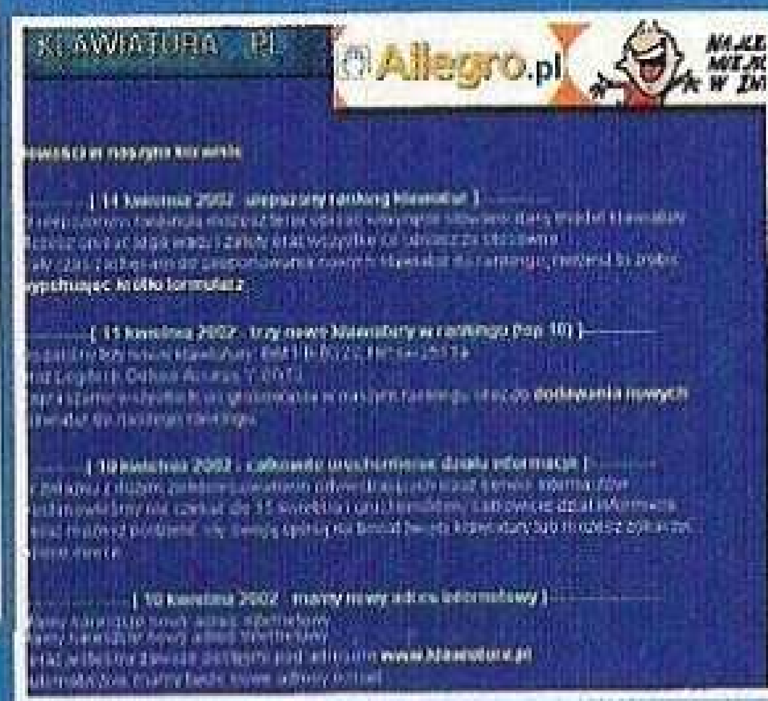
Korzystasz z Internetu? Wejdź na stronę www.pajacyk.pl i kliknij w brzuch pajacyka!

Stuku puku...

http://www.klawiatura.pl

Klawiatura jest bardzo ważną cześcią komputerowego zestawu. Nie wiedzieć czemu, wielu komputeromaniaków bagatelizuje sprawę doboru odpowiedniego urządzenia. Przecież to właśnie z klawiaturą, a nie na przykład z procesorem, masz bezpośredni kontakt. Zapewniamy cię, że warto poświęcić chwilę i trochę więcej pieniędzy na kupno dobrej klawiatury.

Dwie najważniejsze cechy dobrej klawiatury to: niezawodność i ergonomia. Niezawodna klawiatura to taka, która wytrzyma nawet najkrwawszą rozgrywkę w COUNTER STRIKE'A, klawiatura ergonomiczna to taka, na której będziesz mógł pisać kilka godzin i twoje nadgarstki tego nie odczują. Jeśli interesuje cię ta tematyka, to koniecznie zajrzyj na stronę http://www.klawiatura.pl/, gdzie znajdziesz testy i opisy wielu najpopularniejszych modeli dostępnych na naszym rynku.



Szukaj, a znajdziesz

http://www.kartoo.com



Większość wyszukiwarek wygląda bardzo podobnie. Znajdują się na nich pola do wpisywania zapytań, niekiedy linki do specjalnych katalogów, czasami reklamy i tyle. Wyniki prezentowane są zazwyczaj w postaci monotonnych, niekończących się list z odnośnikami do znalezionych stron. Można jednak zrobić to inaczej, czego dowiedli francuscy programiści. Wymyślili oni nową animowaną przeglądarkę, która oprócz niezłych wyników ma pomysłowo zaprojektowany interfejs (żeby skorzystać ze wszystkich zaawansowanych opcji, musisz wybrać wersję Flash).

Wyniki prezentowane są w postaci gniazd połączonych między sobą siecią odnośników. Bardzo wygodny jest również system precyzowania zapytań. Na początku korzystanie z tej wyszukiwarki może wydać się trudne i mało wygodne, ale po zapoznaniu się z jej możliwościami robi dobre wrażenie. W razie czego zawsze możesz wrócić do poczciwych Googli.

Kto mnie odwiedził?

http://www.mystat.pl



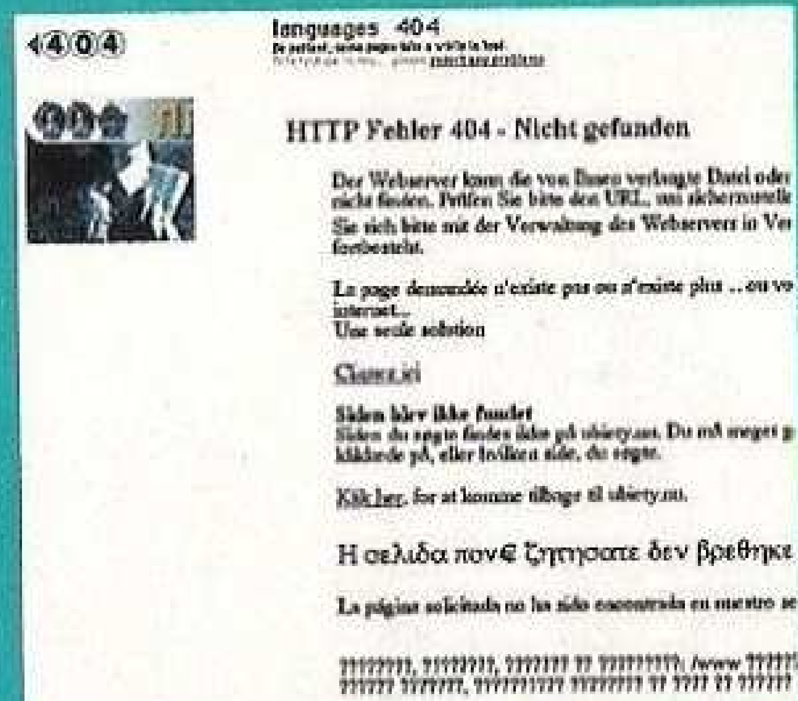
Każdego młodego webmastera dręczy pytanie, czy jego strona jest popularna i jak często ktoś na nią zagląda. Jeśli chcesz poznać odpowiedź, to koniecznie musisz zainstalować na swojej stronie licznik, a najlepiej od razu kompleksowe statystyki.

Mają one o wiele większe możliwości niż sam licznik, który potrafi jedynie pokazać, ilu gości odwiedziło witrynę. Dzięki rozbudowanym statystykom możesz dowiedzieć się, kto odwiedził twoje dzieło, jakiego używał oprogramowania, ile czasu spędził na stronie i wiele innych przydatnych informacji. Świetne darmowe statystyki możesz znaleźć na stronie http://www.mystat.pl/. Proces rejestracji jest bardzo szybki i łatwy. Jeśli potrafiłeś napisać stronę, to tym bardziej nie sprawi ci kłopotu założenie i uruchomienie statystyk. Powodzenia.

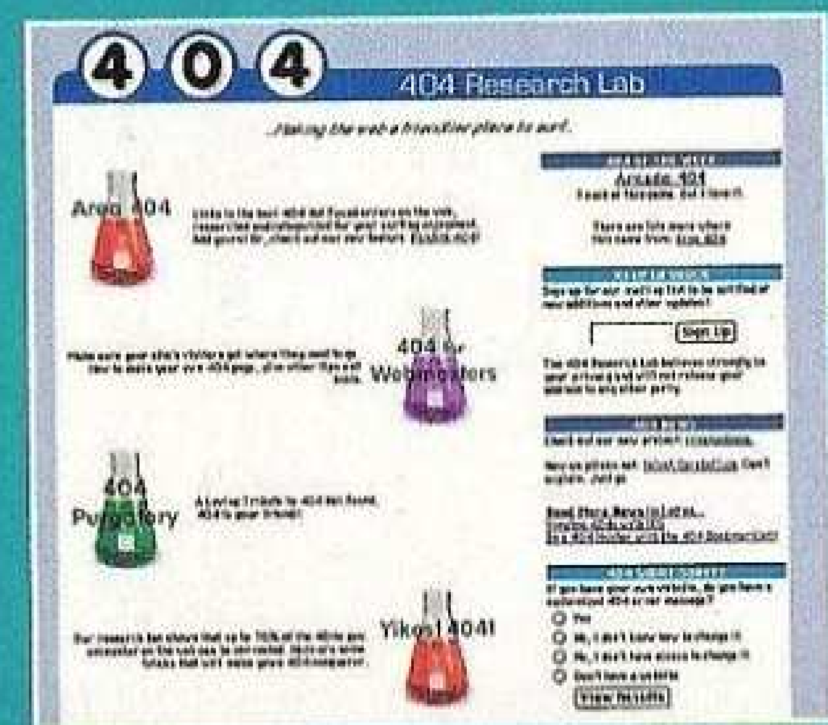
http://www.plinko.net/404/

Gdzie to się podziało

Spotkanie z błędem 404 nie należy do najmilszych. Zazwyczaj przeglądarka straszy cię wtedy białym ekranem i komunikatem wypisanym drobnym maczkiem, że strona nie została znaleziona, żebyś zobaczył, czy adres został wpisany poprawnie, sprawdził szereg ustawień sieciowych, a najlepiej w ogóle wyłączył komputer i nie zawracał nikomu głowy, bo masz do czynienia z ERROREM 404! i nic się nie da zrobić. Jednak komunikaty o zaginionych stronach wcale nie muszą wyglądać tak strasznie, co więcej, mogą być całkiem interesujące lub zabawne. Możesz się o tym przekonać, klikając na stronę http://www.plinko.net/404/. Zebrano tu i pogrupowano najciekawsze komunikaty o błędach 404, jakie można znaleźć w Sieci. Oprócz galerii znajdziesz tu również porady dla web-masterów i internautów oraz historię powstania całego zjawiska. Wejdź i przekonaj się sam.







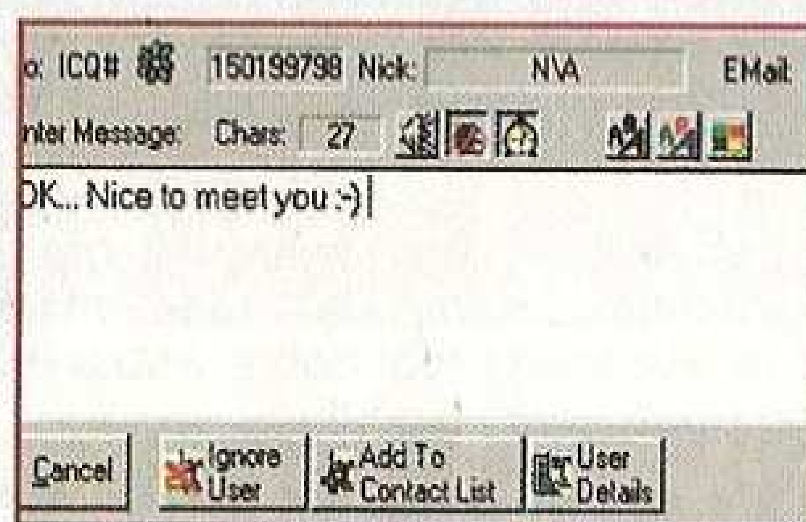
Teksty: Alexander Winciorek; Zdjęcia: archiwum Wyd. Bauer

internetowe pogaduchy

KOMUNIKATORY

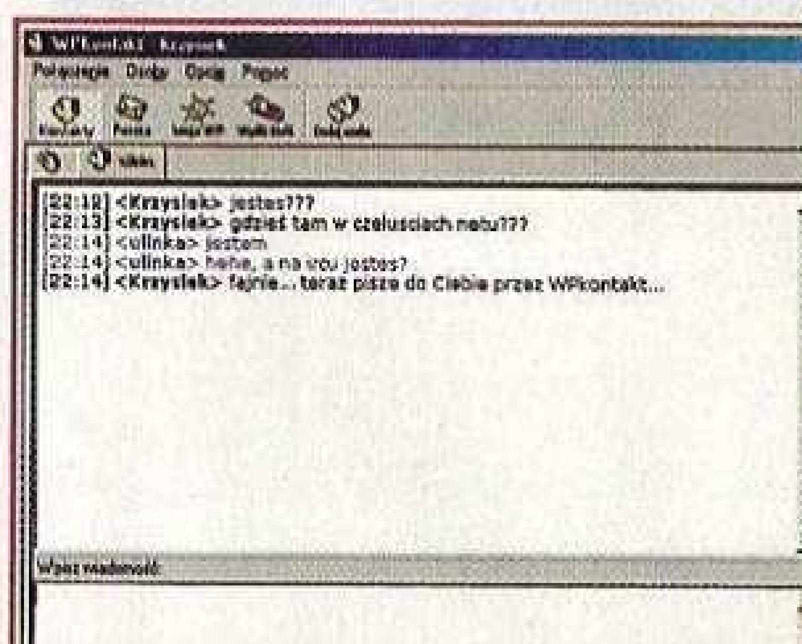
Internetowe pogaduszki są równie stare, jak. Sieć... Można zaryzykować stwierdzenie, że. bez wszelkiego typu chatów i komunikatorów. nie byłby on aż tak bardzo popularny.

Obecnie prawie każda większa strona WWW oferuje własny chat ze sporą liczbą kanałów tematycznych. Mimo ich popularności i prostoty obsługi wielu użytkowników woli jednak klasyczny Internet Relay Chat – czyli popularny IRC. Swoją popularność zawdzięcza on ogromnej liczbie kanałów i użytkowników z całego świata. Zaletą IRC jest też tempo działania, o wiele szybsze niż konkurencyjnych czatów dostępnych poprzez przeglądarki WWW. Jest to więc prawie idealny sposób na poznanie nowych i pogadanie ze starymi znajomymi. Do pogaduszek potrzebny jest jednak osobny program. Najpopularniejszym klientem IRC'a jest **mIRC**. Kiedy go zdobędziesz (np. na dowolnym serwerze z darmowym oprogramowaniem), musisz przejść przez procedurę instalacji. Po uruchomieniu ukaże ci się okienko **mIRC Options**. Kliknij **Add** w prawym, górnym rogu. Otworzy ci się kolejne okienko (**mIRC Add Server**) umożliwiające wybór serwera. W pole **Description** wpisz jego nazwę (np. Warszawa), a w pole **IRC Server** adres (np. **warszawa. irc. pl**). Teraz kliknij **Add**, w okienku obok powinna pojawić się wpisana przez ciebie nazwa. Teraz wystarczy już tylko wpisać własne dane i dwa nicki (czyli pseudonimy, pod którymi chcesz być widoczny) i wcisnąć OK. Kolejne okienko (**mIRC Channels Folder**) umożliwia wybór kanału, na którym chcesz rozmawiać. Możesz wybrać go z listy lub wpisać własny (np. **#warszawa** lub **#polska**). Teraz wystarczy, że klikniesz **Join** i już możesz rozpocząć swoją przygodę z IRC'em. W głównym okienku programu masz dostęp do głównego kanału. Wszystko, co wpiszesz, ukaże się jego wszystkim użytkownikom. Aby rozpocząć bardziej prywatną konwersację, przejrzyj dostępną listę osób po prawej stronie. Kiedy już zdecydujesz się na konkretnego rozmówcę, po prostu kliknij na jego nazwę. W ten sposób otworzysz kolejne okienka, umożliwiające rozmowę bez świadków. Identyczny efekt osiągniesz, wpisując komendę **/msg** i nick wybranej osoby. Aby zakończyć rozmowę, po prostu zamknij okienko. IRC'owe rozmowy są ciekawe, jednak chętni muszą w tym samym czasie być na IRC'u. Na rozmowę można się umówić wcześniej, jednak są łatwiejsze metody konwersacji. Wystarczy, że ty i twoi koledzy zainstalujecie jeden z komunikatorów internetowych. Taki program umożliwia sprawdzenie, kto ze znajomych jest aktualnie on-line. Jeśli rozmówca jest niedostępny, możesz zostawić mu wiadomość albo wysłać SMS.



ICQ jest jednym z najpopularniejszych sieciowych programów do rozmawiania

Jednym z pierwszych komunikatorów był ICQ. Obecnie ma on silną konkurencję w postaci bogatej grupy programów (Gadu Gadu, Tlenu, Onet Komunikatora czy WPKontaktu). Najstarszym z nich jest Gadu Gadu. Potrafi on łączyć się tylko z własnym systemem, ale za to pomaga mu... konkurencja, która we własnych komunikatorach umożliwiła rozmowy z użytkownikami GG. Program możesz ściągnąć np. ze strony **www.gadu-gadu.pl**. Po instalacji i uruchomieniu będziesz się musiał jeszcze zarejestrować, aby uzyskać numer identyfikacyjny (odpowiednik adresu e-mail). Procedurę rejestracyjną zaczynasz od podania typu połączenia, dalej określasz, czy chcesz uzyskać nowy numer, oczywiście wybierasz pierwszą opcję. Następnie wpisz dwukrotnie swoje hasło i adres e-mail. Po połączeniu z serwerem uzyskasz własny numer. Możesz zacząć korzystać z programu. Abyś mógł pogadać, niezbędni są oczywiście znajomi. Jeśli znasz ich numery, możesz wprowadzić je samodzielnie poprzez opcję **Kontakty/Dodaj**. W ten sposób możesz także dodać znajomych, którzy nie korzystają z Internetu, a posiadają telefony komórkowe. Będziesz mógł wysyłać im SMS'y bez potrzeby wchodzenia na stronę operatora. Jeśli nie znasz numeru GG swoich znajomych, możesz znaleźć ich przy pomocy opcji **Szukaj Znajomych**. Pozostałe programy działają i wyglądają bardzo podobnie. Z tej grupy wyróżnia się WPKontakt, który oferuje całkiem sporo innych funkcji i jako jedyny komunikator potrafi połączyć się z użytkownikami zarówno ICQ, jak i GG. Dodatkowo można przy jego pomocy sprawdzić pocztę i wymieniać się plikami.

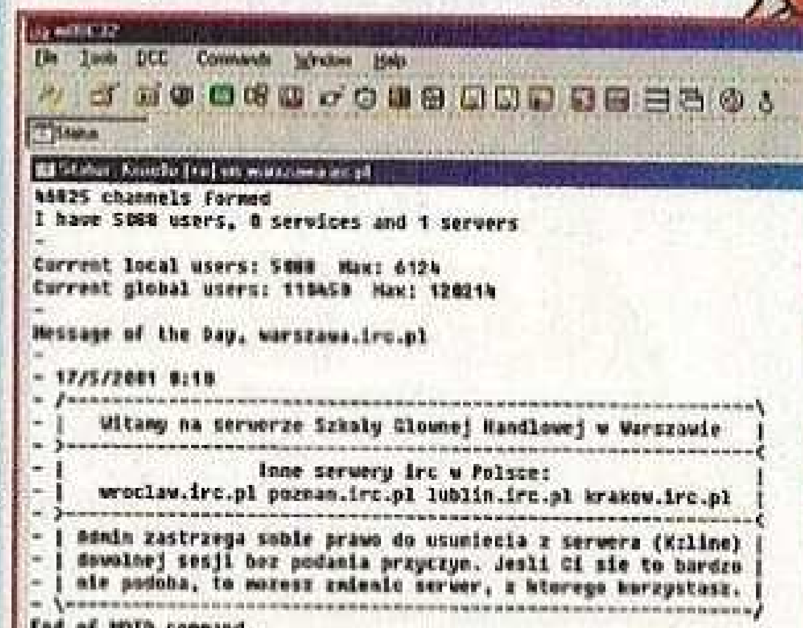


Pogaduszki na IRCu potrafią stać się nałogiem, bądź więc ostrożny!

Możesz porozmawiać na żywo przez Internet – wystarczy karta muzyczna, mikrofon i słuchawki lub głośniki. Internetowe rozmowy nie zawsze wymagają wyjątkowo szybkiego łącza, całkiem zadowalające rezultaty można osiągnąć, łącząc się przy pomocy zwyczajnego modemu – dużo ważniejsza jest tu stała szybkość transmisji.

Najpopularniejszym programem służącym do rozmów głosowych jest **BuddyPhone**. Jest on prosty w obsłudze i praktycznie nie wymaga żadnej konfiguracji. Aby móc wykonać połączenie, program musi być zainstalowany i uruchomiony na obydwu komputerach. Aby zacząć rozmowę, musisz wybrać numer IP, czyli adres sieciowy komputera rozmówcy. Uzyskaj go od znajomego przed rozpoczęciem rozmowy. Jeśli nie znasz swojego numeru IP, w opcjach BuddyPhone znajduje się informacja o numerze IP (**Menu/Help/What is my IP**). Pamiętaj, że korzystając z modemu, nie masz stałego numeru IP (jest on przydzielany dynamicznie) i musisz go sprawdzić przy każdym połączeniu. Gdy znasz IP, uruchom BuddyPhone i wciśnij ikonkę ze słuchawką. Wybierz **Connect to...** Podaj numer IP osoby do której chcesz zadzwonić i wciśnij Connect. Znajomy usłyszy sygnał i zobaczy okienko z twoim numerem IP oraz pytaniem czy chce przyjąć połączenie.





Liczba różnorodnych kanałów i grup tematycznych na Sieci potrafi oszołomić...

Tekst: Krzysztof Adamczyk, Rysunki: © Marcin Kułakowski

E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL

Zmienił się? Troszeczkę! Ale nadal ma płaską głowę i wzrusza do łez! W kinach już 31 maja!

Amerykanie już w latach sześćdziesiątych odkryli, że dorośli chcą dzielić się wspomnieniami ze swoimi dziećmi bądź wnukami. Modne stały się wówczas kinowe reedycje najważniejszych filmów sprzed 20 lat, a więc z czasów młodości dorosłego wtedy pokolenia. Z tego samego powodu kilka lat temu gościliśmy na ekranach uwspółcześnioną wersję „Gwiezdnych wojen", zawierającą m.in. wiele niepokazywanych wcześniej scen. Jednak „E. T.", niewysoki kosmita o olbrzymich oczach i płaskiej głowie, za nic w świecie nie chciał wrócić do kin. Po raz pierwszy przybył na Ziemię w 1981 roku. Jego rodzice odlecieli, zapominając o nim. Biedny maluch zaprzyjaźnił się z dziesięciolatkiem Elliottem, nie przestając myśleć o powrocie. Pobyt na naszej, niezbyt gościnnej planecie, przysporzył mu niezłego stracha, a nam – widzom – wielu wzruszeń...

„Nigdy nie chciałem zrealizować kolejnej części E. T. – mówi dziś Steven Spielberg, reżyser filmu – ale pomyślałem, że dobrze byłoby wprowadzić go ponownie na ekrany". Pomysł ten spodobał się jego żonie i jej przyjaciółkom. Niecały miesiąc później wszystko było już jasne: E. T. wróci! Odnowiony, wykąpany, czyściutki jak łza!

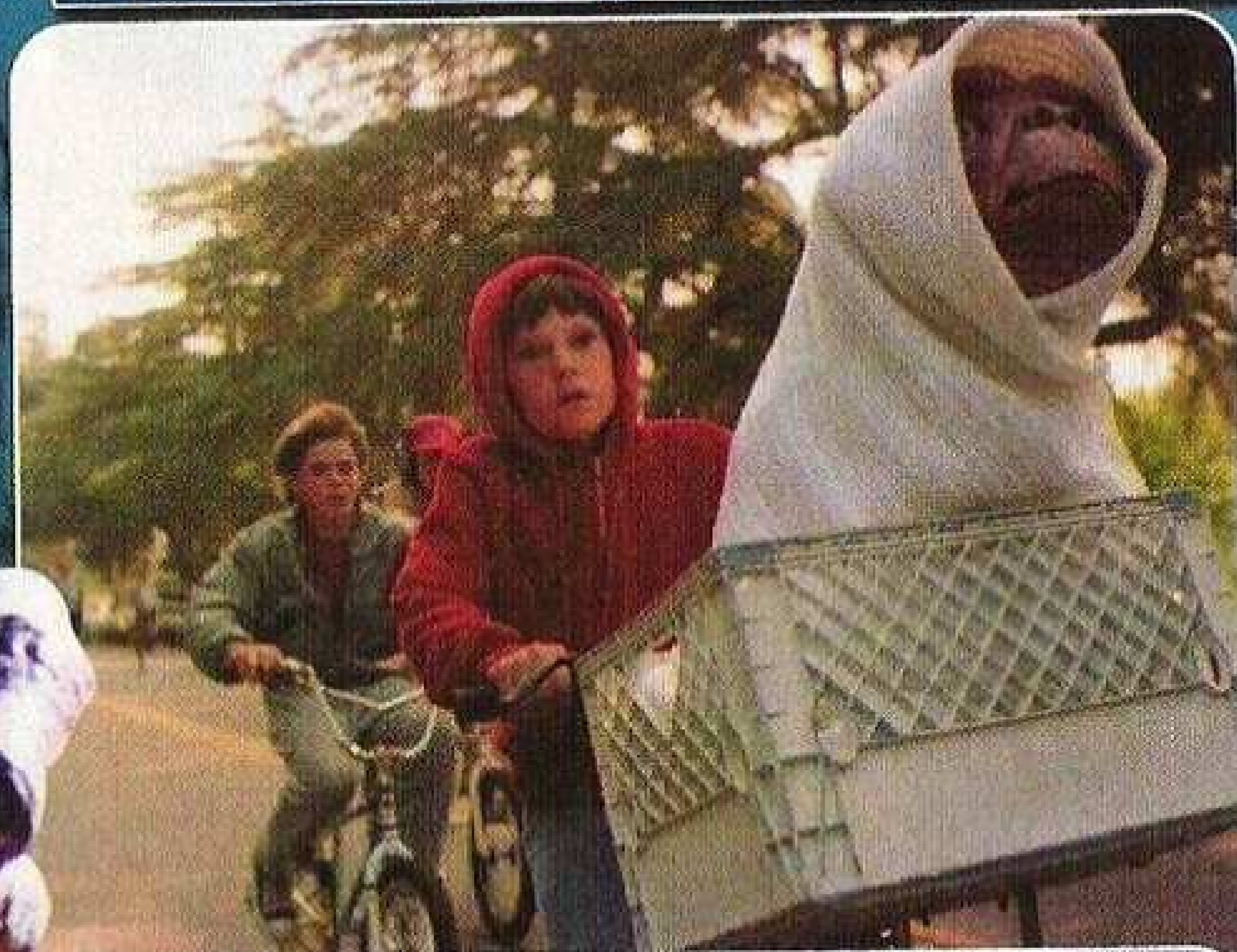
Prace nad rekonstrukcją i uwspółcześnianiem filmu podzielono na cztery etapy. W pierwszym z nich grupa fachowców dokonała zabiegu renowacji taśmy filmowej, to jest usunięcia z niej wszystkich zanieczyszczeń sprawiających, że obraz wydawał się porysowany i skakał. Każdą klatkę z osobna oglądano na komputerze, po czym ręcznie usuwano z niej plamy. Operacja ta trwała ponad rok i kosztowała tyle, co produkcja 5 dobrych gier komputerowych. Dzięki niej jednak film wygląda dziś tak, jakby nakręcono go przed chwilą i to najlepszymi, cyfrowymi kamerami! Podczas drugiego etapu prac nad filmem zrekonstruowano ścieżkę dźwiękową. Zniknęły jakże charakterystyczne dla starszych obrazów trzaski. Zamiast nich pojawił się wielokanałowy format zapisu dźwięku, pozwalający wyświetlać „E. T" w kinach z najnowszą aparaturą Dolby Stereo. Odświeżono też część dialogów. Największe kłopoty sprawił realizatorom głos samego kosmity, składający się z 18 nałożonych na siebie dźwięków.



Mała Gertie miała na początku pewne opory, by polubić stworka. Ale pożegnanie było naprawdę smutne dla obojga

Trzeci etap odświeżania „E. T." polegał na poprawieniu efektów specjalnych pojawiających się w filmie. Kiedy Steven Spielberg kręcił swoje dzieło, korzystał z najnowocześniejszych technik komputerowych oraz całej masy zdalnie sterowanych robotów. Wówczas, w 1981 roku, wyglądało to wspaniale, jednak 20 lat później kilka scen raziło sztucznością. Dlatego też specjaliści z Industrial Light & Magic (to tu powstały „Gwiezdne Wojny"!) nakręcili je od nowa. Zmieniono m.in. mimikę twarzy kosmity oraz jego sposób poruszania się. W scenie, w której E. T. wraz ze swym ziemskim przyjacielem po raz pierwszy wznosi się w powietrze, domalowano łopoczącą na wietrze pelerynę. Dołączono też kilka scen, które nie pojawiły się w oryginalnej wersji filmu – głównie za sprawą niedoskonałości efektów specjalnych w nich zastosowanych. I tak widzowie po raz pierwszy zobaczą wspólną kąpiel kosmity i Elliotta, kiedy indziej na ekranie pojawią się na ułamek sekundy znani aktorzy: Debra Winger i Harrison Ford.

Na pięć miesięcy przed premierą „E. T." wszedł w ostatnią, czwartą fazę produkcji. Realizatorzy usunęli z obrazu to, co uznali za niestosowne bądź śmieszne dla współczesnego widza. I tak ścigający kosmitę policjanci i agenci rządowi noszą krótkofalówki zamiast broni, zaś mały Elliott otrzymuje zakaz wyjścia na bal, gdyż wygląda jak hippis (w oryginale matka chłopca uznała, że ubrał się jak terrorysta). Zmiany te nie zabiły jednak ducha filmu. „E. T." to nadal wzruszająca opowieść o przyjaźni dziesięciolatka i kosmity. Opowieść, którą każdy – niezależnie od wieku – powinien poznać...



Elliot i jego przyjaciele starają się, jak mogą, by jak najszybciej odstawić E. T. do lasu...



... Ale od czego są „kosmiczne" zdolności. To chyba najsłynniejsza scena z filmu, która przeszła do historii s-f

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: UIP

JEDNYM ZDANIEM

Nadciąga cyklon...

Nagrywarki CDR/RW stają się coraz szybsze! Już teraz można kupić najnowszy model urządzenia firmy TDK – CyClone, nagrywającego krążki CD-R z zawrotną szybkością x40, a CD-RW x12! Nagrywarka może też pracować jako zwykły (x48) czytnik. Oczywiście do tak szybkiego zapisu potrzebne są odpowiednie płyty, np. TDK Ultra High Speed. Z nagrywarką użytkownik dostaje także niezbędne oprogramowanie – Nero Burning ROM 5.5.

A my nie zapłacimy!

Zgodnie z przewidywaniami TP S.A. odwołała się od decyzji URT, nakładającej na nią wysoką karę (350 mln złotych). Krajowy monopolista twierdzi, że został ukarany bezzasadnie, a do tego tak wysoka kara miałaby zły wpływ na rynek telekomunikacyjny w Polsce. Odwołanie nie jest niczym nowym – TP S.A. stosuje taką metodę od dawna. Dziwi tylko fakt, że od wielu lat nikt nie może przeciwstawić się monopoliście dyktującemu warunki. Na tym tracą wszyscy użytkownicy Internetu i posiadacze telefonu.

Nowe pomysły AMD

Firmy elektroniczne mają coraz większe problemy ze sprzedażą pamięci i procesorów – nic dziwnego, że szukają nowych rynków zbytu. Tak samo postąpiła AMD. Teraz firmowane przez nią układy znajdą zastosowanie w telefonach komórkowych, przenośnych komputerach czy... telewizyjnych przystawkach internetowych. Również firma VIA zapowiada, że zasadniczo zmieni zakres produkcji. Cóż, widać już wkrótce będziemy świadkami sporów, czy lepsza jest pralka z chipem Intela, czy może AMD?

Radeon 10000

Najprawdopodobniej we wrześniu trafią do sprzedaży karty graficzne zbudowane z użyciem najnowszego procesora graficznego ATI – Radeon 10000. Według przewidywań specjalistów karta będzie oferowała większe możliwości niż konkurencja z GeForce 4 TI. A co na to nVidia? Już szykuje kontratak z chipem NV30!

Konkurencja MS Office

Sun Microsystems, producent pakietu biurowego StarOffice, zapowiada walkę z Microsoftem! Uczestnikami pojedynku będą oczywiście sztandarowe pakiety biurowe obu firm. Według planów firmy, nowa wersja StarOffice 6 ma szansę zagościć na komputerach 10% użytkowników. Podobno nowy pakiet będzie używany przez... admininstację Chin oraz brytyjskie agencje rządowe.

Nie będzie GeForce 5?

Jak wynika z przeciekających z nVidii informacji, firma nie zamierza kontynuować linii układów GeForce. Na jesieni ma być zaprezentowany całkowicie nowy układ graficzny ze zmienioną architekturą. Cóż, teraz czeka nas pół roku niepewności, bo firma oficjalnie nic nie powie...

TelePalmtop?





Komórka z notesem, kalkulatorem i przeglądarką W@P już nikogo nie ekscytuje. Podobnie jak i komputerki typu palmtop. Ale połączenie obydwu urządzeń to naprawdę smakowity kąsek! I właśnie taką hybrydą jest Treo 180 – dwuzakresowy telefon GSM oraz minikomputerek z systemem PalmOS. Urządzenie występuje w dwóch wersjach: z klawiaturą (model 180) oraz z ekranem dotykowym i systemem rozpoznawania pisma (180g). Oba modele mają wbudowany głośniczek oraz posiadają zestaw słuchawkowy. Urządzenie dysponuje między innymi funkcją połączeń trójstronnych, może też odbierać pocztę e-mail i pozwala surfować po Sieci. Posiada terminarz, notatnik, kalkulator, zegar, a z Internetu można dodatkowo pobrać setki programów dla systemu PalmOS. Wkrótce urządzonko zyska też funkcję obsługi GPRS. Za kontakt ze światem zewnętrznym odpowiadają złącza USB oraz podczerwieni.

Treo w Polsce dystrybuuje firma Scientific S.A. tel.(0#22) 6448558

Tani joystick



Miłośnicy gier nie mają lekko; nie dość, że najnowsze programy mogą sporo kosztować, to do listy zakupów trzeba przecież doliczyć odpowiednie akcesoria! Dla tych, co nie lubią wydawać zbyt wielkich kwot, firma Media Tech przygotowała tani i przyzwoity joystick. Punisher (MT167) posiada 4 przyciski oraz dodatkowo 4-kierunkowy kontroler widoków. Podłączyć go można do każdego komputera posiadającego Game Port, a do tego nie potrzeba specjalnych sterowników (wystarczą systemowe). Urządzenie działa z Windows 9x/ME/XP oraz 2000. Na koniec zostawiliśmy najważniejszą informację: cena urządzenia wynosi tylko 34,90 zł.

Nie blokować



Parlament Europejski postanowił, że na obszarze Unii Europejskiej nie będzie można zmuszać dostarczycieli usług internetowych do blokowania dostępu do jakichkolwiek stron. Tym samym np. blokowanie przez operatora dostępu do witryn konkurencji stanie się przestępstwem. A co ze stronami zawierającymi np. treści pornograficzne lub rasistowskie? Otóż według Parlamentu Europejskiego za treść stron odpowiada właściciel serwera i on może usunąć nieodpowiednie treści. Jeśli tego nie zrobi, nikt inny nie może uniemożliwić oglądania danej witryny. No cóż, nie jesteśmy w 100% pewni słuszności takiego rozwiązania.



Pokémon mini



Choć prawdziwi gracze na wszystko, co związane z Pokemonami, patrzą z obrzydzeniem, jest wielu miłośników zarówno kuzynów żółtego chomika (Pikachu), jak i gier związanych z tym tematem. Dla nich też mamy dobrą wiadomość: właśnie pojawiły się kolejne tytuły na konsolkę Pokemon mini! Do dostępnych wcześniej tytułów dołączyły PUZZLE COLLECTION, PARTY i ZANY CARDS.

Czekając na Warcrafta

Co widział Frogger...

Najnowsze dziecko firmy Blizzard, WARCRAFT III, zbliża się milowymi krokami. Coraz więcej informacji na temat gry trafia do spragnionych sensacji dziennikarzy, a potem prosto do was.

W poniedziałek 22 kwietnia przedstawiciele prasy europejskiej zostali zaproszeni do Frankfurtu na konferencję poświęconą W3. Przy okazji była to niepowtarzalna okazja, aby osobiście spotkać się z Billem Roperem, człowiekiem stojącym za sukcesem wszystkich części WARCRAFTA. Udało mi się przeprowadzić z Billem miniwywiad, który prezentuję poniżej. Obok znajdziecie nieco obszerniejszy wywiad, który przeprowadziliśmy poprzez e-mail.

Sama konferencja przebiegła dość standardowo. Na początku było małe przemówienie, potem zaprezentowano (ponoć po raz pierwszy na świecie) tryb single player trzeciego WARCRAFTA. Mieliśmy okazję zobaczyć trzy pierwsze misje dla ludzi (w sumie są cztery strony konfliktu). Nie będę się w tym miejscu rozpisywał na temat samej gry, gdyż obszerny beta test znajdziecie na stronach 18-19. Warto jednak zaznaczyć, że to nie będzie zwykły RTS jak wiele innych. Ale o tym przekonacie się sami już niedługo.

Po prezentacji gry przyszła pora na nieco rozrywki. Ku zdumieniu i radości wszystkich, na scenie pojawiła się skąpo ubrana tancerka, a razem z nią kilka węży (z czego trzy całkiem sporych rozmiarów). Taniec z wężem godny Salmy Hayek w „Od Zmierzchu do Świtu" był jednak zaledwie początkiem atrakcji, gdyż zaraz potem miła pani zaczęła połykać płonące pałeczki, potem ziała ogniem po wypiciu jakiegoś dziwnego płynu (ktoś wie, gdzie to można kupić?), a na koniec z uśmiechem na twarzy położyła się na tłuczonym szkle. Próby powtórzenia tych wszystkich wyczynów w hotelu po paru piwach niemal skończyły się dla nas tragicznie;) Talenty pani Cary nie kończyły się jednak na cyrkowych sztukach, gdyż sprawnie przebrała się w strój wróżki i zaczęła czytać z ręki. W obawie, że wyczyta z mojej dłoni wszystkie wredne szwindle, kanty i malwersacje podatkowe, w których uczestniczyłem, na wszelki wypadek nie skorzystałem. No i jeszcze był lunch, na który, niestety, nie załapaliśmy się, bo trzeba było wracać na lotnisko i lecieć z powrotem do Polski.

Wyjazd, za który korzystając z okazji dziękuję firmie CD Projekt, był bardzo udany i owocny, czego dowodem jest bogaty materiał na temat W3 w tym numerze.

Frogger



JEDNYM ZDANIEM, CZYLI CO POWIEDZIAŁ MI BILL ROPER

Pytanie: Jakie są, według ciebie, najbardziej innowacyjne elementy W3, odróżniające tę grę od innych RTS-ów?

Odpowiedź: Wprowadzenie bohaterów, którzy stoją na czele jednostek i mogą walczyć, punktów doświadczenia oraz innych elementów RPG.

Pytanie: Dlaczego w W3 nie będzie obrotowej kamery?

Odpowiedź: Podczas wstępnych testów zauważyliśmy, że obrotowa kamera dezorientowała graczy, utrudniając zabawę. Zdecydowaliśmy się więc zrezygnować z tej opcji.

Pytanie: W W3 pojawiają się Nocne Elfy i Nieumarli. Czy podczas planowania gry brano pod uwagę inną rasę zamiast którejś z tych dwóch?

Odpowiedź: Tak, zastanawialiśmy się nad Krasnoludami. (obecnie jest to rasa neutralna, pomagająca ludziom)

Pytanie: Co sądzisz o przyszłości gatunku RTS? Jak będzie się rozwijać? Jakie nowe elementy się pojawią?

Odpowiedź: Myślę, że podstawową tendencją będzie wprowadzanie do RTS-ów elementów innych gatunków, takich jak RPG czy Adventure. Czas „czystych" strategii czasu rzeczywistego minął.







...i co powiedzieli autorzy





JESZCZE O W3, CZYLI WYWIAD-RZEKA POPEŁNIONY PRZEZ RANDALLA

P: WARCRAFT II został wydany w marcu 1998. Dlaczego musieliśmy czekać aż CZTERY lata na kolejną część gry? Czy nie sądzisz, że to nieco długo?

O: Jest sporo przyczyn, dla których zajęło to dużo czasu. Przede wszystkim, musicie pamiętać, że jesteśmy stosunkowo małą firmą, która musi kontynuować i rozbudowywać gry osadzone w aż trzech znanych i lubianych światach. Po ukazaniu się WARCRAFTA 2 ludzie zastanawiali się, dlaczego po prostu nie wydaliśmy natychmiast części trzeciej. Stało się tak dlatego, że nasi programiści pracowali nad nowym światem i nową grą – STARCRAFT. Teraz niektórzy dla odmiany zastanawiają się, dlaczego wracamy do WARCRAFTA, zamiast zająć się robieniem STARCRAFTA 2... WARCRAFT 3 to ogromny projekt, nie dziwne więc, iż nawet gdy zdecydowaliśmy się wziąć za niego i tylko za niego, prace zajęły bardzo dużo czasu. Po części dlatego, że w pewnym sensie robimy naraz trzy produkty: kampanię dla pojedynczego gracza, sieciowy tryb multiplayer oraz wysokiej jakości wstawki video. Do tego dochodzi czas potrzebny na zbalansowanie gry, przetestowanie każdego elementu itd. Wiemy, że gracze się niecierpliwią, ale jakość jest dla nas najważniejsza.

P: W WARCRAFT II można było toczyć wspaniałe bitwy morskie. Dlaczego w W3 nie ma jednostek pływających?

O: W trzeciej części chcieliśmy skupić się na heroicznych pojedynkach, zaakcentować klimat pojedynczych potyczek i zmagań jeden na jednego. Pomimo iż bitwy morskie w W2 rzeczywiście się wszystkim podobały, zdecydowaliśmy, że w W3 chcemy osiągnąć coś innego, zmienić nieco wizerunek gry.



P: Dlaczego w pojedynczej grupie może być co najwyżej 12 jednostek? Czy nie sądzisz, że to nieco przestarzałe rozwiązanie, utrudniające rozgrywkę?

O: Chcieliśmy stworzyć grę inną niż poprzednie części. Zamiast niekończących się fal bezimiennych wojowników, tym razem postanowiliśmy dać graczowi możliwość wysyłania w bój małych, ale za to pieczołowicie wyszkolonych wojsk. Po rozmowach z graczami i po analizie własnych doświadczeń, doszliśmy do wniosku, że największą frajdę sprawia planowanie i sprawne wykonywanie planu, a nie sam fakt wysyłania do walki setek jednostek. Gdy ginie 100 Zergów, to tylko mięso armatnie i statystyka. Gdy ginie twój ulubiony paladyn 7. poziomu, fakt ten nabiera bardzo emocjonalnego aspektu. A to właśnie chcieliśmy osiągnąć w W3.

P: Dlaczego w W3 nie można budować murów i fortyfikacji i czemu jednostki zwykłe i ulepszone wyglądają tak samo?

O: Jak już mówiłem, w W3 dochodzi raczej do starć małych, silnych grup. Zdecydowaliśmy, że fortyfikacje nie wpisują się dobrze w założenia gry. Jeśli chodzi o jednostki, doszliśmy do wniosku, że w ten sposób gra będzie prostsza do opanowania. Na wygląd jednostek wpływają m.in. czary i przedmioty magiczne, więc stwierdziliśmy, że zróżnicowanie w zależności od zbroi nie jest konieczne.







Fizyka na wesoło

W pewną planetę (podobną do Ziemi) uderza meteoryt i jak łatwo się domyślić, nic dobrego z tego nie wynika. Tym razem nie skończyło się na wyginięciu dinozaurów, lecz stało się coś o wiele poważniejszego. Planeta się zatrzymała. Nie byłoby w tym może nic ciekawego, gdyby nie okazało się, że po katastrofie na jednej połowie planety cały czas jest noc i panuje wielki ziąb, a na drugiej nieustannie praży słońce. Dobra historia tego typu nie może oczywiście obyć się bez genialnego naukowca, który wymyśla cudowne remedium. Tym razem jest to profesor fizyki, konstruujący ogromne działo impulsowe, za pomocą którego ma zamiar ponownie wprawić planetę w ruch. W ostatniej chwili kłopoty z wyżywieniem zmuszają naukowca i jego lud do porzucenia własnej ziemi w poszukiwaniu jakiś żyźniejszych terenów.

W tym momencie do opowieści wkraczasz ty – młody, zdolny fizyk. Twoje zadanie polega na uruchomieniu działa. Żeby tego dokonać, musisz troszeczkę się postarać. Cudowne działko jest bardzo prądożerne i do poprawnego działania potrzebuje ogromnej ilości energii. Musisz wybudować źródła energii w różnych miejscach planety, połączyć to wszystko kabelkami i... bum! Planeta znów się zakręci, a ty uratowałeś ją przed zagładą.

Historyjka prezentuje się całkiem interesująco, ale wbrew pozorom nie jest to opis typowej gry przygodowej. PHYSICUS, bo o nim mowa, to program edukacyjny z elementami akcji. Podczas rozwiązywania zadań będziesz poznawał kolejne działy fizyki. Zapoznasz się z optyką, mechaniką, termodynamiką i wieloma innymi zagadnieniami.

Wiedza prezentowana w PHYSICUSIE jest rzetelna i dokładna, podana w sposób niezwykle przystępny i atrakcyjny. Podstawową pomocą w grze jest laptop zostawiony przez profesora. Tak naprawdę jest to „zwykła" encyklopedia multimedialna.

Animacje zrobione są bardzo starannie. Nawigacja po programie nie sprawia trudności. Teksty czytane są przez profesjonalnego lektora, wszystko jest spolszczone i ładuje się bardzo szybko.

Jedyna rzecz, do której można się przyczepić, to uciążliwa konieczność nieustannego wymieniania płyt CD.

Powrót Mrocznego Rycerza

Gotham jest terroryzowane przez gang Mutantów. Szaleńcy Two Face i Joker, schwytani przed laty przez Batmana i osadzeni w Arkham, teraz uznani za wyleczonych i niegroźnych, są na wolności. Pracujący na zlecenie rządu Superman czynnie bierze udział w kryzysie w zatoce Costa Verde, gdzie pod nosem Amerykanów zbiera się flota sowiecka. Konflikt międzynarodowy wisi na włosku, gdy w stronę Stanów Zjednoczonych zostaje wystrzelona rakieta z głowicą nuklearną. Batman, od kiedy jest na emeryturze, popija whisky z komisarzem Gordonem. Okazuje się, że tylko on może przywrócić porządek w Gotham. Bardziej brutalnie i bezwzględnie niż kiedykolwiek wcześniej.

To przedsmak tego, co dzieje się w komiksie „Powrót Mrocznego Rycerza". Ta 200-stronicowa historia autorstwa Franka Millera stała się jednym z ważniejszych tytułów w historii komiksu amerykańskiego.

Spotkanie z Randallem

Redakcja CLICK! zaprasza wszystkich miłośników fantastyki i gier komputerowych na spotkanie autorskie Jacka „Randalla" Piekary dotyczące „Fantastyki i horroru w grach komputerowych". Spotkanie rozpocznie się w piątek 17 maja o godzinie 12.00 w czasie trwania Międzynarodowych Targów Książki w Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie (sala im. Henryka Sienkiewicza, sektor A).

PS. Nie zapomnijcie wziąć kijów baseballowych, kastetów, noży i sznura – Frogger.

Manta i PS2



W ofercie warszawskiej firmy MANTA MULTIMEDIA odszukaliśmy kilka ciekawych gadżetów przydatnych każdemu posiadaczowi konsoli PLAYSTATION 2. Pierwszym z nich jest zestaw 3 IN 1, składający się z VERTICAL STAND – podstawki umożliwiającej postawienie konsoli w pozycji pionowej, zintegrowanego z nim MULTI TAP – dającego możliwość podłączenia czterech kontrolerów do gry i DVD REMOTE CONTROL, czyli pilota sterującego filmami DVD na konsoli, tak jak w normalnym odtwarzaczu! Cena urządzenia to 150 PLN i gdyby nie fatalny, zbyt mały pilot, zestaw można by polecić każdemu. Kolejną ciekawostką jest kabel do podłączenia konsoli z telewizorem (ze złoconymi końcówkami wtyczek – teoretycznie dający lepszą jakość obrazu). Znajduje się na nim do wyboru: wtyczka EURO lub CHINCH. Kabel jest miękki i spasowany. Kosztuje ok. 40 PLN.

JEDNYM ZDANIEM

Tajemnicza karta

Sieć obiegła niesamowita wręcz wiadomość o nowej karcie graficznej, która ma zostać zaprezentowana w połowie maja. Nie wiadomo kto jest autorem tej konstrukcji, ale nowa karta ma wydajnością dwukrotnie przewyższać GeForce 4. Ciekawe, czy to tylko plotka, czy naprawdę czeka nas rewolucja?

Koniec z Duronem!

AMD zadecydowała, że zaprzestanie produkować procesory Duron! Powód tej decyzji jest banalny: firmie szkoda marnować pieniądze na promocję dwóch linii procesorów i konkurowanie z Intelem. Według AMD wkrótce Durony zostaną wyparte przez słabsze modele Athlona.

Might and Magic IX już w maju!

Firma CD Projekt podała fantastyczną wiadomość dla wszystkich fanów gier RPG. Już 29 maja w Polsce pojawi się najnowsza część kultowej serii role-playing – Might & Magic IX.

Twórcy gry, firma New World Computing, zapowiadają, że gra będzie sporym zaskoczeniem dla wszystkich fanów RPG. Po pierwsze, zastosowano całkowicie nowy silnik, dzięki czemu akcja rozgrywa się w całkowicie trójwymiarowym środowisku. Ponadto usprawniono system zdobywania umiejętności, doszlifowano interfejs, poprawiono algorytmy sztucznej inteligencji. Dodano również nowe czary i potwory.

Najciekawsze jest jednak to, że akcja Might and Magic IX będzie się rozgrywała dokładnie w tym samym świecie, co akcja jednej z najlepszych strategii tego roku – Heroes of Might and Magic IV!!!

W obu grach będzie można znaleźć te same miejsca, postacie, potwory, księgi zaklęć, przedmioty i masę innych rzeczy. Might and Magic IX będzie więc bez wątpienia łakomym kąskiem nie tylko dla fanów RPG, ale również i „Hirołsów".



Ad-aware pokonany?

Duża część programów freeware instaluje dodatkowe programiki odpowiedzialne za wyświetlanie reklam, zbieranie informacji o użytkowniku, itp. Do niedawna chronił przed tym program Ad-ware, jednak i on poległ w walce z... odtwarzaczem plików DivX – RadLight. Okazało się, że sprytny program podczas instalacji usuwa pliki Ad-ware'a!

Następca DivX'a

Firma RealNetworks zaprezentowała technologię kompresji Real Video 9, zapewniającą dwa razy wyższą kompresję niż MPEG4 przy tej samej jakości obrazu. Czyżby koniec DivX'a był bliski?

Regulamin konkursów CLICKA!

- Czytelnicy mogą brać udział w dowolnej liczbie konkursów, ale nie mogą przysyłać więcej niż jednego zgłoszenia na osobę w ramach jednego konkursu.
- Osoby nie stosujące się do tej reguły nie biorą udziału w losowaniu nagród z numeru.
- W losowaniu nie biorą udziału zgłoszenia niezawierające czytelnie podanego imienia i nazwiska oraz kompletnego adresu pocztowego uczestnika.
- Adres konkursy@click.pl służy wyłącznie do przysyłania rozwiązań konkursów. Do korespondencji z redakcją służy konto click@click.pl

Kiepaśne gry...

Od pewnego czasu wasze pismeko ukazuje się z płytą co miesiąc. Już nie mówię o tym, że jeszcze kilka miesiecy temu pisaliście, że dwutygodnik jest aktualniejszy itp. Wydawanie pisma co miesiąc przeżyję, ale jakość gier, które dodajecie do Click!, jest delikatnie mówiąc kiepska i bynajmniej nie żądam tutaj dodawania DIABLO II, czy HEROES IV, ale swego czasu było sporo gier, które przewyższały pomysłem i grywalnością niektóre współcześnie znane. W swoim piśmie moglibyście umieścić np. STARCRAFTA, SIM CITY 2000, GRAND THEFT AUTO + dodatek „London" czy AIRLINE TYCOON (błagam Was o tę ostatnią). Kończąc, zapytam, czy z Windowsa XP można jakkolwiek usunąć wadliwego Windows Media Playera 8?

Adam

Pisaliśmy, pisaliśmy... No i co z tego, skoro się okazało, że większość czytelników chce miesięcznika i kupuje tylko co drugi numer, bo zapomina że CLICK! to dwutygodnik? Poza tym, nasi ukooochaniiii dystrybutorzy zarzucili nas listami, że nie nadążają wydawać gier w takim tempie, jakiego oczekujemy...

Co do gier w CLICKU!, to oczywiście możemy zacząć dawać najlepsze hity – tylko że wtedy za numer pisma musiałbyś zapłacić około 70 złotych. Co ty na to? Może zrobimy eksperyment – za miesiąc w CLICKU! pełna wersja DUNGEON SIEGE za jedyne 159 złotych! Poza tym zauważ, że ci paskudni dystrybutorzy czasem nie chcą odsprzedać licencji, albo żądają za nią takiej kasy, jakby sprzedawali bilet na lot na Marsa... Z Windows XP możesz usunąć wadliwego Media Playera 8 – wystarczy wykasować równie wadliwe Windows XP (ciekawe tylko, po co je instalowałeś...).

Kiepaśna redakcja...

Droga redakcjo, zaczynam się już wkurzać! Piszę do was piąty i ostatni list. Napisaliście w numerze 5/2002, że nie ma sposobu na gry w Windows XP. Jednak jest dla niektórych gier. Wystarczy tylko wybrać właściwości pliku uruchamiającego grę. Jednak gdy gra nie chce się zainstalować, wtedy bierzemy właściwości Setup. exe (tak jak w grze INCUBATION).

Taaa... redakcja też się wkurza i informuje, że nie posiada 40 etatów odpisywaczy na e-maile (przychodzi ich dziennie ok. 150) i na odpowiedź czeka się długo, a czasem nawet baaardzooo dłuuugo! Wspaniała metoda, o której piszesz, ma to do siebie, że czasem (a nawet często) nie działa i już – wystarczy posłuchać opinii graczy, próbujących tych i innych sztuczek. A przy okazji, „których" pisze się przez „ó"...



Witajcie!

Towarzysz Randall jest w tej chwili w Egipcie i smaży się na słońcu (a niech go wielbłąd kopnie), tak więc w tym numerze odpowiadam ja. Niektórzy twierdzą, że boimy się listów krytycznych, więc w tym numerze będą same listy krytyczne! A co, „I do not fear them", jak powiedziała Arwena o Nazgulach.

-- Frogger

Kiepaśny CLICK!...

Kupuję was od samego początku (tak, tak od wydania próbnego) i w końcu muszę to napisać! Wczoraj kupiłem kolejny numer i... dlaczego macie tak prosty wygląd? Chodzi mi o niektóre tła i „bajerki"!? Czemu ciągle wykorzystujecie to samo!? Inna rzecz to czcionka – a może by tak coś bardziej „koolowego"? Dział Internet z różnymi adresami – nieciekawe! Zamiast tych wszystkich stron moglibyście dawać strony czytelników – więcej osób by się ucieszyło! Gdzie podziały się normalne listy!? Kolejna rzecz, to komiks i płyta. Clickers zaczyna się robić nudny! Płyta – heh, wiecie, że ostatnio nic z niej nawet się nie instaluje?! Moglibyście dawać zamiast gry różne edytory, strony offline itp. I na koniec – dlaczego tak się zmieniliście pod względem pisania? Kiedyś zapieraliście się, że nie chcecie na swoich łamach „bełkotu" i emotikonek, bo są one przeznaczone dla Internetu! Dołączam się do grona osób, które uważają, że staracie się kopiować inne pisma (w szczególności CD Action).

Każdy się zmienia i kiedyś dorasta – tak też jest z CLICKIEM! Zmiany są naturalną koleją rzeczy, a że tobie się nie podobają – no cóż, każdy ma prawo do własnego zdania. Z naszych badań i wielu niezależnych opinii wynika, że szata graficzna CLICKA! jest jedną z lepszych, jeśli chodzi o pisma komputerowe. Poza tym gazeta musi być czytelna – kolorowe szlaczki i wykręcone literki są dobre dla „Misia". To, co nazywasz takimi samymi elementami, to tzw. „styl pisma i identyfikująca go szata graficzna". Faktycznie, wiele osób ucieszyłaby recenzja ich strony – zwłaszcza zawierającej napisy „w budowie" lub sypiącej się przy wczytywaniu... Nie wiem po co mielibyśmy kopiować CDA (to też pismo wydawane przez nasze wydawnictwo)?! Na tej samej zasadzie można powiedzieć, że kopiujemy Gazetę Wyborczą, bo też używamy czerwonego koloru na stronach. A w ogóle, to jesteśmy kopią Top Secreta, bo oni też pisali o grach!

BAUER

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. K.
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa
www.bauer.pl

Dyrektor wydawniczy:
Jerzy Szulwic
Koncepcja wydawnicza:
Jerzy Szulwic, Tomasz Namysł
Redaguje zespół:
Zielona Żaba (redaktor naczelny)
tel. /0#22/ 517-02-47
Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji)
tel. /0#22/ 517-01-94, fax /0#22/ 517-04-68,
Michał Cichy, Jacek Piekara
telefony /0#22/ 517-01-93, 517-04-84
Dział graficzny:
Jacek Goliatowski (kierownik działu)
Marek Janowski, Wojtek Langner
Teksty w tym numerze:
Maciej Hajnrich, Artur Kowalski,
Marcin Kułakowski, Marek Lenarcik,
Grzegorz Młodawski, Maciej Ogiński,
Aleksander Winciorek.
Adres do korespondencji:
„CLICK!", skr. pocztowa 333,
04-026 WARSZAWA
e-mail: click@click.pl
Dział reklamy:
Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko
☎ tel. /0#22/ 517-02-58
Druk:
Donnelley Polish American Printing Company, Kraków.

ISSN 1509-0558





loga i dzwonki dla ciebie

dzwonki

GAZEBO
I like Chopin
AA.200163

Killing me softly
AA.200144

Europe
Final Countdown
AA.200100

DEPECHE MODE
People Are People
AA.200114

Elvis Presley
Love Me Tender
AA.200126

Clapton
Layla
AA.200132

Alphaville
Big in Japan
AA.200039

Dont Cry for Me Argentina
AA.200119

Ulica Sezamkowa
AA.200261

Archiwum X
AA.200302

Grek Zorba
AA.200304

Love Story
AA.200193

Beverly Hills 90210
AA.200012

AA.102709	AA.102688	AA.101444	AA.102707
tak tak AA.101943	POP IDEA AA.101959	IDEA AA.101945	Xera AA.101940
AA.103634	NOT IMPORTANT AA.101839	pentium !!! AA.102602	DOLBY SURROUND AA.105172
007 AA.100002	STAR WARS AA.100587	AA.100868	AA.101393
X-files AA.106033	HOLLYWOOD AA.102838	AA.102733	AA.104651
AA.103066	AA.103644	AA.103478	PORSCHE AA.104413
AA.103479	AA.105836	KGB AA.105421	AA.104334
AA.106127	AA.104284	co to za sieć? AA.105107	AA.104846
adidas AA.100740	AA.100846	Ferrari AA.102792	AA.103611
BRAK LOGO AA.100938	AA.103126	AA.106060	HOLLYWOOD AA.101452
LOVE MACHINE AA.101652	AA.103114	AA.106161	AA.100149
AA.103965	AA.100878	AA.102687	FRIENDS AA.100230
MIAMI AA.101707	I ♥ NY AA.100372	AA.102012	ina co się gapisz? AA.101506
BORN TO BE WILD AA.100923	COOL MAN AA.101030	DON'T ANSWER. IT'S TROUBLE! AA.100317	VIBRATION! AA.100130
intel inside AA.101516	PlayStation AA.101927	AA.102747	AA.102734
DURACELL AA.100064	AA.103898	AA.102847	AA.102461

więcej znajdziecie w internecie

http://telefony.bravo.pl

Jeśli chcesz zmienić wygląd swojej komórki, mieć nowe logo lub dzwonek wyślij SMS o treści **AA.(numer logo lub dzwonka)** pod numer **7149**.
Jeśli chesz wysłać logo lub dzwonek znajomemu wystarczy ze swojego telefonu wysłać SMS pod numer **7149** a w treści wpisać numer wybranego dzwonka lub logo i podać numer odbiorcy oddzielony kropką np. AA.105599.601234567.

Usługa dostępna tylko dla wybranych modeli telefonów Nokia i Samsung.

Koszt to tylko 1zł + VAT. Usługa jest dostępna we wszystkich sieciach.